

AniMagazin



TASOGARE OUT FOCUS



SUICIDE SQUAD



KAIJU 8-GOU



ŐSZI SZEZON



JAPÁN FLAKONOS TEA



AniPalace

Less rá a [Cikk adatbázisunkra](#), böngéssz a cikkeink között és töltsd le az adott számot!

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

[Animefordítások](#)

[Animegun](#)

[Anime Raptors](#)

[Animológia](#)

[Cosplay.hu](#)

[Anime Odyssey](#)

[RicZ/Ronin Factories](#)

[DragonHall TV](#)

További partnerek

[AnimeAddicts](#)

[Anime Örültek'3](#)

[Anime Sekai Team](#)

[AnimeWeb](#)

[AoiAnime](#)

[Boys Love sorozatok magyar felirattal](#)

[Dragon Hall +](#)

[Namida Fansub](#)

[PAF-Pécs](#)

[Uraharashop](#)

Előző szám



Hirdetés



Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért

[KATTINTS IDE](#)

A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

[Tian Guan Ci Fu / Heaven Official's Blessing rajongói fordítás](#)
[Részletekért kattints ide](#)

奇

81.

Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)

Főszerkesztő: [Catrin](#)

Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)

Lektor: [Risa](#)

Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Szerzők:

A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, tomyx20, supermario4ever, Edina Holmes, Molnár Balázs

Cikkek beküldése,

Információ, kérdések:

fb.com/anipalace

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: fb.com/anipalace

Instagram: instagram.com/animagazin_hu

Twitter: twitter.com/anipalace

Amikor azon gondolkodtam, hogy kezdjem ezt a kis üdvözlő szöveget, épp a szomszéd Fülöp névre hallgató cicáját ettettem, aki ma nyers csirkemellett kapott ebédre. Eléggé ízlett neki. Közben az árvízi helyzetet szemléltem a neten, és agyaltam, vajon animében látunk-e már hasonló esetet, és ha igen, melyikben? De leginkább olyan jutott eszembe, ahol tájfun vagy földrengés okozta a vízügyi katasztrófát (bár Európában is

a nagy esőzés volt a ludas): így beugrott a *Tokyo Sink 2020* vagy a *Ponyo*. Sok esetben pedig egy vízzel elárasztott világ a helyszín, ami már poszt-apokaliptikus éra. Ilyen a *Gargantia*, esetleg a *Drifting Home*, de sok ilyen műfajú sorozatban van vízzel elárasztott terület.

Hasonló anime ajánlónk most éppen nincs, de van sok más: isekai, mecha, vígjáték, szörnyölős, démonos és BL is. A mangáknál elkalandozunk a vadnyugatra, és megint ajánlunk BL manhuákat, felelevenítjük hogyan is indult hódító útjára a PlayStation, megnéztük az új helyszínre került Fantasy Expót nyár végén, és leírtuk, mennyire szeretjük a cukor- és édesítőszer-mentes japán flakonos teákat. Szóval van tartalom bőven, és akkor még nem említettem, hogy leírtuk a véleményünket néhány nyári szezonos animéről, és persze nálunk már olvashatjátok az őszi szezon animéinek leírásait is.

Reméljük, élvezni fogjátok ezt a számot, és ha bármi véleményetek, ötletetek lenne, hogy mikről olvasnátok szívesen, vagy ha cikket írnátok, akkor keressetek minket a közösségi felületeinken, a [Facebookon](#), [Instán](#) vagy az [X-en \(Twitter\)](#).

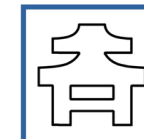
Továbbá kövessétek a híreinket, igyekszünk minden új anime bejelentésről írni, egyéb érdekességek, infók és karakterszülinapok mellett.

Köszönjük, hogy letöltötted ezt a számot, ha pedig cikket keresel, vagy korábbi számunk is érdekelnek, akkor ajánlom a cikkadatábázisunkat.

Természetesen ismét köszönöm minden cikkírónak, valamint szerkesztőnek a munkáját. Találkozunk a következő *AniMagazinban*, ami az idei utolsó lesz novemberben. A mostanihoz pedig jó szórakozást!

- Hirotaka





ANIME

Tasogare Out Focus
Catrin

Öngyilkos Osztag: Iszekai
tomyx20

Code Geass: Dakkan no Rozé
Hirota

Kaijuu 8-gou
Edina Holmes

Nami yo Kiitekure
Catrin

BEM
Yuuko

Őszi szezon 2024
Hirota

Szezonos animékről
Hirota, Catrin

Kelet és nyugat összehasonlítása
a Debreceni Egyetem hallgatóinak
szemén keresztül III.
Molnár Balázs

MANGA

04 Green Blood 44
A. Kristóf

09 The Legend of the Northern Blade 46
A. Kristóf

13 Olvassunk danmei manhuát! 5. - Ajánlók 49
Catrin

LIVE ACTION

16 Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai 54
supermario4ever

20 Detective School Q 57
Yuuko

KONTROLLER

23 PlayStation történelem 1. rész 61
supermario4ever

RENDEZVÉNYEK

35 Nyári Fantasy Expo 69
Hirota

Tedd jobbá a cont! 73
Iskariotes

TÁVOL-KELET

40 Óda a japán flakonos teához 77
Hirota

KREATÍV

80 Cosplay Photoshoots
cosplay.hu





anime

TASOGARE OUT FOCUS

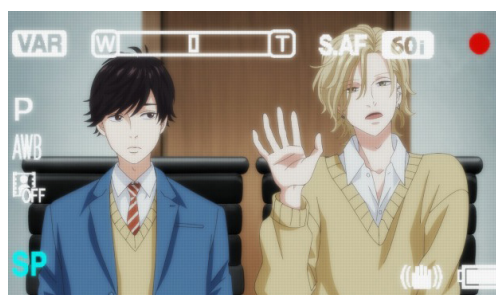
Írta: Catrin



Az idei szezonokban mindig érkezett egy boys love anime is: először a *Cherry Magic*, utána a *Tada-ima, Okaeri* (*AniMagazin* 80.), most nyáron pedig a *Twilight Out of Focus* futott. Ez utóbbit kedveltem meg a legjobban közülük, talán a filmklubos téma vagy a három szimpatikus pár miatt... pedig ritka, hogy a középiskolás közeg jobban szórakoztasson a felnőtt slice of life-oknál.

Filmklub a fiúiskolában

A másodéves Ootomo Hisashi és Tsuchiya Mao szobatársak a kollégiumban. Mivel Mao az iskolájuk filmklubjának tagja, nem meglepő operatőri szenvedélye. Így következhet az a nyitójelenet is, ahogy szobájukban filmre veszik fogadalmukat: 1. Mao nem árulja el senkinek, hogy Hisashi meleg, és pasija van, 2. Hisashi nem szeret bele Maóba, 3. tiszteletben tartják egymás privát szféráját... Nos, a fogadalom jelentős hányada elég hamar felülíródik: a sorozat első négy részében a fiúk egymásba szeretnek és össze is jönnek. Köszönhető ez részben annak, hogy rendkívül kedves és megértő szobatársai egymásnak, illetve, hogy a filmklub másodévesei egy BL rövidfilmet forgatnak az iskolai fesztiválra, ami közelebb hozza egymáshoz őket. Hisashit ugyanis menő, lázadó kinézete miatt kiválasztják a kisfilmjük főszereplőjének, Mao pedig imádja a tényt, hogy ő veheti kamerára vonzó barátját. A forgatott boys love filmben tehát más alakítja Hisashi szerelmét: a dráma klubból Buddha, mármint Honjou,



aki tehetségesen változik át uke szépfiúvá. De az általuk eljátszott románc nem okoz problémát a főszereplők egymás iránti bizalmában – örültem, hogy a színészkedés miatt nem csináltak ebből ügyet, és ilyen könnyedén mutatták be az ezzel járó eseményeket.

Érdekes még, ahogy Hisashi előző kapcsolatát kezeli a történet, hiszen expasija lényegében egy volt tanára, akivel a fiú családi problémái miatt élt együtt. Az egyértelműen tabu tanár-diák vonzalmat, a család okozta traumát és a pedofil közeget, amibe egy tini került, visszafogottan és röviden ábrázolja az alkotó. Nem mélyülnek el ezekben a problémákban, és Hisashi karaktere is igyekszik továbblépni a Mao okozta boldogságnak köszönhetően. Ehhez a sztorihoz és a fiú jelleméhez illeszkedett ez a tényszerű ábrázolásmód, a *Tasogare* nem a tragédiákról szól, ugyanakkor a múlt említése így is hatásosra és elgondolkodtatóra sikerült.

A filmklub persze nemcsak Maóból áll, a többiek is lelkes tagjai a csapatnak, pláne a rendezőjük, Ichikawa Giichi, aki a BL forgatás ötletgazdája is. Annyira megkedvelte az ilyen témájú mangákat, hogy mondhatni fudanshi lett belőle, és

ihletet kapott egy saját történethez. Persze nemcsak ennek a rövidfilmnek a megvalósítása foglalkoztatja, hanem a filmklub harmadéves riválisai is. Pontosabban az egy személyben író, rendező és színész, Kikuchihara Jin kezdi el igazán bosszantani... de ahogy egy váratlan esemény miatt ők is szobatársakká válnak, úgy lesznek egyre jobb viszonyban.

Adott tehát a második páros története is három részben, amit követ majd a harmadik páros is, szintén három saját epizóddal. Ők a harmadéves Inaba Rei (az előbb említett Jin haverja, és a klub neves tagja) és az elsőéves, shoujo manga fan, Yoshino Shion. Utóbbi azért csatlakozik a filmklubhoz, hogy ott végre szerelemre leljen, és bár nem túl nehezen, de érzelmileg döcögősen, megszerzi magának Reit.

Az utolsó két részben a fókusz végül visszatér a Hisashi-Mao párosra, és a fesztivál utáni eseményekre.

Az anime tehát eléggé felosztva, és majdnem egyformán hangsúlyosan ábrázolja a három pár történetét. Nekem Giichi és Jin lett a legszimpatikusabb, nagyon mókás a „rivalizálásuk” és az intimitásuk, ezért is kerültek ők a címlapra.





Látványosak és szórakoztatók, a hülyeségeik elenére pedig ők a legrettebbek társaik között. Utánuk következnek Maóék, akik szinte azonnal nagyon-nagyon aranyos és komfortos párossá váltak. Jó volt megismerni, mennyire figyelmesek egymással, milyen érzelmek, gondolatok és jövőbeli tervek motiválják őket. Nem sokkal maradnak le mögöttük Shionék sem. Rei a hűvösebb, érzéketlenebb típus, Shion pedig egy vidám, érzékenyebben viselkedő meleg fiú. A vonzalmuk és a motivációjuk szintén szépen alakult, hiába jutott mindegyik párosra csak néhány rész, ezek alatt

könnyedén megismerhettük egyedi személyiségüket és érzéseiket. Ráadásul csókjelenetekből és intimitásból sincs hiány, ezt és a homoszexualitás elfogadását is könnyedén találja a sorozat.

Olvastam előtte a mangát!

Mivel már a szezon előtti trailere is nagyon tetszett, így ránéztem a mangára, alkotóját, Jyanomét még egyébként sem ismertem. Meglepetve láttam, hogy mindössze egy kötet a *Tasogare Out Focus*, amihez folytatásként/kiegészítésként íródott a szintén egy-egy kötetes *Zanzou Slow Motion*, *Yoiyoi Monologue* és *Overlap* manga. Gondoltam, ha már ennyire rövid, el is olvasom mind-egyiket. A párok történetei pont úgy oszlottak el az egyes kötetekben, ahogy aztán az animében is ábrázolták. Már manga formában is kedves, szórakoztató és témája miatt egyedibb BL-nek találtam, így nagyon érdekelt, hogyan adaptálják. Mivel ismertem a sztorit, így meg sem vártam a crunchyroll verziót, hanem a Tokyo MX tv-csatorna streamingjén követtem... türelmetlenségem határtalan. Természetesen utána még aznap pótoltam a feliratos, jobb minőségű verziót belőle, így lényegében duplán láttam az egész sorozatot.

Megérdemli ezt a nagy rajongást Jyanome története? Nos, nem ez a legegységibb BL, és lényegében csak gyors, romantikus kis epizódokat láthatunk néhány fiatal párról, de pont emiatt a könnyed stílusa, happy endjei és az ezúttal filmklubba ágyazott felnövés történetei miatt ennyi-



re szerethető a *Tasogare*. Jó látni sikeres és boldog karaktereket, mindehhez pedig szép rajzok és remek dizájn párosult. A mangaka színes artjai is könnyedén bevonzottak, szerencsére az anime miatt is szebbnél szebb illusztrációkat készített.

Ezek után jó hír, hogy nem ért itt véget a történet! A manga folytatódott *Long Take* alcímen 2022 és 2024 között. Ezúttal két kötet érkezett, amiből még csak az elsőbe sikerült belelapoznom, de amint megjelenik angolul is, mindenképp megveszem és elolvasom őket. Egyelőre annyit mondhatok, hogy ezekből már semmit sem dolgozott fel az anime, az első kötet ismét főként Hisashira és Maóra fókuszál, de megjelennek benne a többiek is, akár a drámaklubból, akár a filmklubból. Remélem, hogy idővel ezt is adaptálják majd, talán egy movie is lefedné a két kötetet.



Az erotika mértéke a mangában valamivel látványosabb, az animéből sem spórolták ki ezeket a jeleneteket, de visszafogottabb vágásokkal és animációval ábrázolták. Nem lett rossz megoldás egyébként, bár így számomra giccsesebbek lettek ezek a jelenetek a színes effektek és a zenei aláfestés miatt. De mindent hűségesen követett és adaptált az anime, szóval az ilyen „picture drama” szexjelenetek igazán nem tragikusak. Sokkal jobb így, mint ha kihagyták volna, mert a karakterek érzelmei és intim hangulata elengedhetetlen része ezeknek az apró romantikus sztoriknak.

Kritika?!

Nos, az is akad, bármennyire is tetszett a sorozat, érdekes elgondolkodni a hibáin. Talán fel lehetne róni, hogy ez is csak egy újabb egyszerű BL igazán nagy problémák és bevállalások nélkül, hiszen azt a néhány drámaibb és problematikusabb momentjét is könnyed hétköznapiággal tálalta.



Engem ez nem zavart, de sokaknak emiatt kevéske lehet ez a sztori. Másik gyakori BL klisé, hogy ahol egy meleg pár van, ott hirtelen terem néhány másik is, és másból sem áll a sorozat, csak queer karakterekből. Szerintem ez szintén nem kéne, hogy probléma legyen, pláne egy fiúiskolát bemutató történetnél... Meleg közösségek pedig tudjuk jól, hogy vannak, így miért ne lehetnének queer ismerősök és barátok együtt ábrázolva ezekben a történetekben. Az persze döntés kérdése, hogy az alkotók mennyire jelenítik meg közben a hetero barátokat és kapcsolatokat is, mint pl. a *Sasamiya* sorozatban, de a nézők igénye is eltér, épp milyen reprezentációnak örülnének a legjobban. Ezek az arányok talán könnyen mozgathatók, inkább az a kérdés, mire szeretné helyezni a fókusz az alkotó.

Tartalmilag tehát én kevésbé kritizálom a *Tasogarét*, viszont rendezésileg már más elképzeléseim lettek. Érdekesnek tartom, hogy aminek máskor elképesztően örülnék, azt itt kicsit hátránynak éltem meg: a totális mangahűséget. Féltreértés ne essék, nekem így is nagyon tetszett az adaptáció, és ebben a formájában is szerethető, jól működő sorozatot kaptunk. De pont a filmes témája miatt a cselekmény vágása és rendezése

izgalmasabban és rugalmasabban is alakulhatott volna. Értem ez alatt, hogy végül is jó dolog, hogy az egyes párok történetét megszakítások nélkül, epizodikusán kaptuk meg, de szerintem még jobb lett volna, ha itt kivételesen tovább várat minket a rendező az egyes történetívek révbe érésével, és párhuzamosan vezette volna a karakterek útját. Hiszen a mangából is már lejött, hogy Jinék története Maóék forgatása közben zajlik, hogy a sorozat végére szánt epizódok közben/után érkezik meg Shion... így ezeket a jeleneteket helyükre tudták volna illeszteni, párhuzamosabban haladni, ahol lehet. Esetleg egy kicsit animésen hozzatenni a fesztivál versenyén elért eredmények utóhatásához. Mennyire illet volna oda is az egyik Giichi-Jin jelenet!

Tehát egy picit játszhattak volna az események sorrendjével, amit a mangaka az egyes párokra vonatkozó új ötletei miatt kötetbe rendezett, és visszautalgatva folytatott... Ezeket animében mind lineárisabban lehetett volna ábrázolni. És most nem is erre hegyezem ki a hangsúlyt, mert nyilván azt is szeretni szoktuk, ha valami nem időrendben halad, hanem itt a párok tömbösített története miatt ragozom ezt ennyire túl. Tényleg

több rész után is azon gondolkodtam: melyik a jobb egy ilyen adaptációban? Hogy mindig az adott párosra fókuszálunk, és mielőbb megkapjuk a romantikus beteljesedést, ahogy a mangában? Vagy egy kicsit játszunk a jelenetekkel, és több szálon futtatjuk az eseményeket, már amennyire engedi a sztori és a hangulat? Előbbinek a mangahűségen túl megvan az az előnye, hogy hamar elégedettek lehetünk a románcot illetően, így kicsit sem kell türelmetlenkednünk. Utóbbi viszont sokkal filmezesebb (emiatt talán illeszkedőbb) és egyedibb hatást keltett volna, ezért kicsit sajnálom, hogy nem így oldották meg. Persze a kihívás a néző előtt áll: ha egyszer nagyon ráérnénk, összevághatnánk magunknak másképp az epizódokat, elvégre a jelenetek adottak és szépségesek. Aztán lehet egyből rá is jönnék, hogy a gyakorlatban már nem annyira jó az ötletem.

Egyébként a seiyuuk játéka, a zene (ending nagy kedvencem lett!) és szumma a látvány is

remekül sikerült. Persze mindig utóbbi a gyenge pont. Az animációban itt is akadt nem egy spórolós megoldás, a történet közepén és második felében elszaporodtak a gyengébben és összecsapottabban rajzolt jelenetek. De arra szinte mindig ügyeltek, hogy az arcközelibb, romantikusabb pillanatok viszont csillogjanak-villogjanak. Ezek miatt hullámzó minőséget nyújtanak az egyes epizódokon belül, de ez az animék átlagos betegsége. Összességében azonban elégedettek lehetünk a minőséggel, sok-sok szép jelenetet kaptunk. És lassan (ennyi sorozat után már) csak megszokom a Studio Deen csillogóan szálldogáló effektjeit is.

Egy kicsit visszatérve még az endingre: nagyon szeretem, ha már a jelenetek közben elindul zenei aláfestésként, amit itt egész sűrűn alkalmaztak. És mivel az Amber's együttes *Unchain x Unchain* száma nem a szokványos, romantikus BL duett, hanem egy pörgős, rockos szám, így különösen hatásosan működött, legnagyobb örömömré.

Ennyi erény után én minden boys love rajongónak csak ajánlani tudom ezt a sorozatot, meg persze azoknak is, akik nyitnának az LGBT+ témájú animék irányába.



Hossz: 12 rész
Premier: 2024. nyár
Stúdió: Studio Deen
Forrás: manga
Műfaj: boys love, iskola



HÁTTÉRKÉP: TASOGARE OUT FOCUS



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN

anime

ÖNGYILKOS OSZTAG: ISZEKAI

Írta: tomyx20





A két legnagyobb amerikai képregénykiadó, a Marvel és a DC időnként arra adja a fejét, hogy műveiből animét készíttet, ilyen volt többek között a *Batman Ninja* film, aminek már bejelentették a folytatását, a *Batman Ninja vs. Yakuza League*-et. Sőt, a Marvel animéket még magyar szinkronnal vetítette az Animax. 2024 nyarán az *Öngyilkos Osztagon* volt a sor.

Az *Öngyilkos Osztag*: *isekai* már a világpremierrel egyidőben megtekinthető volt magyar szinkronnal a Max nevű streamingplatformon, mert az a forgalmazója, mint a legtöbb DC tartalomnak (kivételt képez például a szintén idén augusztusban debütált *Batman: A köpenyes lovag*, ami a Prime Videón nézhető).

A kontextushoz érdemes ismerni a 2016-os, David Ayer-féle *Öngyilkos Osztag* és a 2021-es, James Gunn-féle *Az öngyilkos osztag* című élőszereplős mozifilmeket, az utóbbit folytató *Békeharcos* sorozatot, valamint a nagy sikernek örvendő, 5. évadánál és egy spin-off sorozatnál tartó *Harley*



Quinn amerikai felnőtt animációt, illetve készültek animációs filmek is a csapatról. Ezek a művek ágyaztak meg jelen animének, amely a Wit Studio gyártásában készült el, és a Warner Animation, valamint a Warner Bros Japan forgalmazza. Mint látszik, a Warner-DC-nek jelenleg ez a legsikeresebb közös alkotása, plusz ezen kívül van még a gyerekeknek szóló *Tini Titánok Harcra fel!* rajzfilm és az idén befejeződő *Superman és Lois* élőszereplős sorozat.

A sorozat a címnek megfelelően az *Öngyilkos Osztag* nevű szuperbűnöző csapatról szól, akiket Amanda Waller a Belle Reeve börtönből egy másik világba küld, hogy szerezzék meg annak erőforrásait, közben szüntessék meg a zavargásokat. Azért őket küldik, mert feláldozhatók, ez még *A piszkos tizenkettő* történetéből ered. A nyakukba kapnak egy-egy bombát, hogy meg se próbáljanak szökni. Továbbá 72 óránként be kell jelentkezniük, hogy elkerüljék a robbanást. Viszont, ha sikerrel járnak, rövidebb lesz a büntetésük. Ezt vádalkuknál is szokták alkalmazni.

A csapat összetétele a következő:

Harley Quinn: a csínytevések királynője, az Arkham Elmeógyógyintézet volt pszichológusa, aki beleszeretett az egyik fogolyba, Jokerbe. Segített neki megszökni, és bűntársak voltak, míg börtönbe nem került. Ő a főszereplő. Annyira nem karizmatikus, mint Margot Robbie karaktere, ahhoz



pedig túl rövid az anime, hogy annyira elmélyíthessék, mint a *Harley Quinn* animációs sorozatban.

Cápakirály: Nanaue, cápa alakú metahumán, az IQ-ja egy óvodáséval vetekszik. Embereket eszik. Jó a szaglása. Ő egy az egyben a James Gunn-féle Cápakirály.

Békeharcos: erőszakos igazságosztó, aki a békéért bármire képes. Nagyon izmos. Hasonlít a John Cena által megformált Békeharcosra, azonban kicsit komolyabb.

Agyagpofa: élő agyagból álló alakváltó metahumán, aki egyben népszerűtlen filmszínész. Higgadt és teátrális. Főként egy jóképű férfinek néz ki a többi animációs változatával szemben, amelyek inkább agyagszoborra hasonlítanak.

Deadshot: profi bérgyilkos, aki soha nem véti el a célpontját. Amanda a lányával zsarolja. Katona volt. A Will Smith által játszott Deadshot és az Id-



ris Elba által alakított Bloodsport keverékeként jelenik meg ebben a változatban. A sorozatban megjelenik a Deadshot és Békeharcos ellentét, amely a második filmben Békeharcos és Rick Flag között állt fent.

Mellettük még megjelenik Joker, aki külsőre a Jared Leto által alakított változatra hasonlít, és kb. annyit is szerepel, főleg Harley visszaemlékezéseiben látjuk őt.

Amanda Waller itt is kegyetlen, de ez a változat egy fokkal kevésbé ellenszenves, mint a Viola Davis által alakított.



Ő sem sokat szerepel, habár valamiért az ending nagyrészt őt mutatja.

A túldalalon találkoznak Rick Flaggel, aki vezetni fogja a csapatot. Amanda neki küldi a segítséget, miután félve az általa vezetett egység vesztett, és ő ott ragadt.

Feltűnik még néha a japán származású szamuráj lány, Katana. Vele többször is összecsapnak. Ő kinézetre eltér a képregényes és filmes változataitól, amelyek huszoneves fiatal felnőttek, itt inkább tűnik tizenéves középiskolásnak.

Amikor megérkeznek a másik világba egy helikopterrel egy kapun át, először azt gondolják, hogy egy forgatáson vannak, mint ahogyan azt bármelyikünk tenné hasonló helyzetben. Aztán rá kell eszmélniük, hogy ők a kiválasztott harcosok egy másik világból.

Ebben a középkori Európára hajazó fantasy világban találkozunk természetfelettelényekkel, orkokkal, tündékkal, sárkánnyal, krakennel, leviatánnal, zombikkal és halottidézővel. De nemcsak velük, hanem a DC világából már ismerős más szupergonoszokkal is meg kell küzdeniük, akik a következők:

Patkányfogó: képes állatokkal kommunikálni és irányítani őket. Rágcsálókcal barátkozik. A James Gunn-féle filmben volt egy nagyon rövid szerepe.

Gyilkos Krok: egy krokodil alakú metahumán. Olyan mint egy két lábon járó krokodil, ezt nem nagyon lehet virálni.



Agyas: okos, összeköti a tündék elméjét. Életre tudja kelteni ellenségei félelemét. A James Gunn-féle film egyik gonosza, hasonló karakter itt is.

Varázslónő: Egy mágikus erővel rendelkező szupergonosz. A David Ayer-féle film főgonosza is a Varázslónő volt, azonban külsőre teljesen más a két karakter dizájnya.

Ez a felállás, hogy mind a királyság megmentői, mind az ellenfelek az emberek világából érkeznek egy idegen helyszínre, ami számukra csak kiaknázandó erőforrást jelent, hasonlít arra, amikor a valóságban az Egyesült Államok hadserege elmegy főleg afrikai és közel-keleti országokat felszabadítani.

Az isekai műfaj egyik eleme, hogy az átlagos vagy az alatti főszereplő az új világba kerülése után válik hőssé, és kap superképességeket. Itt viszont superbűnözők a főszereplők, akiknek már az előző világban is voltak képességeik, így csak ezeket erősítik fel mágiával (például Agyag-



pofa nemcsak az őt alkotó sarat, hanem a környezetében az összes iszapot képes irányítani, ez a felerősítés hasonló a *One Piece*-ben az ördöggyümölcsök felébresztéséhez, lásd például Doflamingónál, Tesorónál vagy Douglas Bulletnél). Ezeket a képességeket nyakörvvel tudják blokkolni, illet többek között a Marvelben a Muir szigeten használnak (lásd *X-Men*).

Az isekaiban egy szereplő szokott átkerülni egy másik világba, míg ez esetben egy ötfős csapat utazik.

A királynőnek van valós hatalma, amit használ is, parancsol a seregnek és tömlöcbe zárhatja hőseinket több alkalommal is. Míg sok isekaiban csak díszletként vagy humorforrásként alkalmazzák az uralkodókat.

A két világ között a mi világunkból nyitnak egy kaput egy géppel az új világra. A kapu megmarad később is. Ez itt inkább a *Yu Yu Hakushó*-ban megjelenő, emberek és démonok világát összekötő átjáróra emlékeztet, amit szintén emberek nyitnak meg szintén egy gép segítségével.





„Teljesen más humorral dolgozik, mint a Harley Quinn, illetve a Békeharcos sorozat és a filmek. Nem annyira véletlenszerű, erőszakos, ironikus vagy szatirikus, inkább a japánra jellemző...”

Az isekai műfajra inkább az újjászületés és a megidézés jellemzőbb.

A másik világban egy az emberek számára ismeretlen nyelvet beszélnek. Rick Flag megtanult valamit az ottani börtönben tartózkodása alatt, így a sorozat bemutatja annak hátrányát is, ha valaki az oroktól tanul szavakat. A királynő viszont egy varázslattal megszünteti a nyelvi akadályt, hogy mindenki értsen mindenkit.

Térkép ábrázolja azt, hogy ki hol tartózkodik, illetve az utazást is ezen szemléltetik. Saját földrajzzal, népekkel, lényekkel és országokkal rendelkezik a másik világ, ahol háború dúl. Középkori európai környezet várral, hadsereggel és királyi családdal. Legtöbbször a kastélyban, annak börtönében és a kocsmában fordulnak meg. Ezek az isekaiokra is jellemző helyszínek.

A megvédendő királyság hőse nem egy jóképű, erős, fiatal fiú, hanem egy kopaszodó, rózsaszín hajú, feketeszemű, középkorú, átlagos testalkatú férfi. És nem az ellenséges, legyőzendő birodalom okozza nekik a legnagyobb problémát, hanem ez a királyság, amit védelmeznek.

A sorozat kiemeli, hogy a főszereplők teljesen máshogyan öltözködnek, gondolkodnak és

harcolnak, mint a másik világ őslakosai (például ott a pisztoly és a puska alattomosnak számít, ezért kardokat és íjakat használnak).

A Harley Quinn vagy a Békeharcos sorozatokhoz és a filmekhez képest kevesebb benne a poén, ami a műfaji eltérésekből adódik. Ez egy isekai környezetben játszódó akció-kaland anime, melyben még mellékszálként megtalálható a hercegnő felnőtté válása, illetve néha a paródia eszközeivel él (pl. a magical girl átváltozásnál). A káromkodás is kevesebb. Mivel streamingre készült, az átlagos 12-nél rövidebb, mindössze 10 részes sorozatról van szó, amely 16-os korhatárt kapott, főleg a véres jelenetek és a nyelvezete miatt.

Teljesen más humorral dolgozik, mint a Harley Quinn, illetve a Békeharcos sorozat és a filmek. Nem annyira véletlenszerű, erőszakos, ironikus vagy szatirikus, inkább a japánra jellemző, egymást szívatós, hétköznapiabb poénok jellemzik (pl. cápa fogkihúzás vagy amikor Békeharcos tündének álcázza magát).

Főleg azok számára ajánlott, akik ismerik és szeretik valamely, a harmadik bekezdésben leírt művet vagy az eredeti képregényeket. Azoknak, akik nem a címe miatt, hanem mint anime iránt érdeklődnek, azért lehet érdekes, ahogyan a manapság népszerű isekai műfajhoz képest eltér. Jó választás akkor is, ha új szinkronos animét keres valaki (mivel nincs túl nagy választék a Netflixes kínálaton kívül). Egy második évad ígéretével zárul, mint sok mű manapság.



Cím: Öngyilkos Osztag: Isekai

Hossz: 10 epizód

Premier: 2024. nyár

Stúdió: Wit Studio

Műfaj: akció, kaland, isekai, fantasy

Forrás: original





anime

CODE GEASS
DAKKAN NO ROSÉ

Írta: Hirotaka



A *Code Geass* franchise hatalmas népszerűségnek örvendett a 2000-es évek közepén, még az is szerette, aki alapjában véve nem rajong a mecha műfajért. Annyira összerakta ezt a címet a Sunrise, hogy mind látványilag, mind történetileg még ma is megállja a helyét. Aztán jött a minden népszerű franchise-t sújtó „marhabőr” átok, specialok, OVA-k, összefoglalók formájában. Ám a történet zárásával lecsillapodott a hype.

A 2012-es *Akito* 2016-ig öt filmmel próbálta visszanyerni a népszerűséget, ám hiába volt szép és akciódús, nem igazán ért elődje nyomába. Láták ezt a Sunrise-nál is, és vissza is kanyarodtak Lelouch történetéhez. Mivel a *Code Geass*-hez amúgy is illik a labirintusszerű történetvezetés, itt-ott megváltoztatták a fősztorit három alternatív filmben, ezzel megágyazva a hivatalos folytatásnak, a 2019-es *Fukkatsu no Lelouch* movie-nak. Ez már többeket vonzott vissza a címhez, bár ez inkább Lelouch és C.C. karakterének köszönhető, nem pedig a történetnek, de egy korrekt film lett, ki-

elégítő zárással. Persze 2020-ban be is jelentették az új projektet, azonban a marketing gépezet néhány traileren és infón kívül nem igazán fűtött alá az animének. Idén nyáron viszont csak bekúszott a *Code Geass: Dakkan no Rose*, ami nem is a tv-ben ment, hanem ONA formában, de így is hétről hétre jöttek ki a részek.

Új világrend

Zero/Lelouch tetteinek hála a Brit birodalom felbomlott, és az elfoglalt területek, így Japán is, visszanyerték függetlenségüket. A legtöbb csatlakoztak az Egyesül Nemzetek Föderációhoz. Mellettük megalakult Neo-Britannia (egy maszkos rejtélyes vezetővel, szia *Gundam*), és teljes egészében elfoglalta Hokkaidót, megölve a vezetőjét, Sumeragi Juugot, lányát, Sumeragi Sakuyát pedig fogva tartják. A Seven Shining Stars ellenálló csapat harcol ellenük, de a további ütközetekben a híres zsoldostestvér, Roze és Ash segítségét kéri. Az anime ezt a szabadságharcot mutatja

be, miközben jobban megismerjük a szereplőket, motivációjukat, múltjukat és Neo-Britannia belső titkait.

Két szék közül a pad alá?

A *Dakkan no Rose* vagy *Roze of the Recapture* története nem túl bonyolult, de mondhatnánk úgy is, hogy nyomába sem ér az eredeti sorozatnak, hiába folytatás. Ettől függetlenül egy jó ütemű és szórakoztató darab, ami leköti a figyelmet, halad előre, nincsenek unalmas részei. A legnagyobb probléma inkább azzal van, hogy nehéz eldönteni, hogy hova akarja magát pozicionálni a *Code Geass* univerzumon belül. Mert a története teljesen spin-off-szerű, de mégsem az, hiszen hivatalosan folytatás. Viszont teljesen spin-off hatása sincs, mivel több karakter is cameózik az előzményekből, és visszautalásból is több jut. Szóval valahol érzetre a kettő között van, ami nem könnyíti meg az értékelést.





A készítők jól érezték, hogy 12 rész elég lesz erre a történetre, hiszen technikailag csak egy bosszúsztoriról van szó, s bár ez volt az eredeti anime lényege is, ott sikerült a karakter- és történetszálakat úgy összekeverni és beleszőni a világ eseményeibe, hogy elsőre nem volt egyszerű lekövetni a történéseket. Habár annak az íve is nagyobb volumenre pozicionálta magát. A *Roze* esetében ennek a gondolata már fel sem merült az írókban, habár lett volna benne potenciál.

Ennek ellenére a *Dakkan no Rose* megáll a saját lábán, Roze maga is egy szimpatikus és érdekes karakter, még úgyis, hogy az anime nem sokáig titkolja, ki is ő. Ash már izgalmasabb, de az ő története is a jól bevált sablont használja. A párosuk mindenesetre mókás, és elbírt volna egy franchise-t is, ha jobban ki vannak dolgozva. A 12 rész egyben előnye és limitációja is a címnek, mert a történethez bőven elég, de a karakterek elmélyítésére már nem szántak elég időt. Az antagonistá Norland valódi kiléte jó húzás ugyan, de az anime végi karakterdráma már

erőltetett. Az ellenállás tagjai remekül elvannak a support szerepben, bár a Roze-Ash párosán kívül mindenki más elég felejthető. A régi sorozat karaktereit pedig jóleső mosollyal fogadja a rajongói lelkünk. Kár, hogy több szerepük nincs, és súlytalanok, így ez kiaknázatlan maradt még akkor is, ha Roze történetére akartak fókuszálni. Egyáltalán nem rossz sorozat a *Roze of the Recapture*, sőt, csak nem biztos, hogy így kellett volna folytatni a sztorit, hogy egy új főhősgárdát kapunk, mikor lett volna mivel dolgozni ezek nélkül is. Vagy ha már kellett az új karakter, akkor jobban összefésülhették volna a korábbiakkal.

A dizájn teljesen jó, szép, élénk színekkel, az animáció látványos és dinamikus, az akciók izgalmasak és jól megkomponáltak. A zene hasonlóan jó, az aláfestő zenék hozzák a *Code Geass* hangzását, az ending felejthetőbb, az openinget viszont Miyavi szolgáltatja, bele fog mászni a fejünkbe. Habár képileg spórolásra sikerült, és nem ez a legjobb Miyavi szám, mindenképp egy jó kis rock dal.

*Egyfelől tehát jó, hogy kaptunk folytatást, másfelől viszont ez így felesleges volt. Lelouch történetének lezárása után úgy látszik, a Sunrise nem tudott mit kezdeni a sztorival, és talán nem is kéne már. Ez egy spin-off-folytatás-fanservice anime, és ilyet csinált már a Sunrise nem is olyan régen, csak az a *Gundam Seed Freedom*, ami jó is lett. (AM 80.) Aki szereti a *Code Geass*-t, és kíváncsi, hogy alakul a világa, az élvezni fogja a *Rose*-t; akinek elég volt a *Lelouch* film, az nem veszít sokat, ha ezt kihagyja.*



Angol cím:

Code Geass: Rozé of the Recapture

Típus: ONA

Hossz: 12 epizód

Szezon: 2024. nyár

Stúdió: Sunrise

Műfaj: akció, dráma, sci-fi





anime

KAIJUU 8-GOU

Írta: Edina Holmes



Te mit csinálnál, ha egy gigantikus szörnyeteg elpusztítaná az otthonodat, és megölné azokat, akiket szeretsz? Elmenekülnél vagy felvennéd a harcot, hogy mások ne járjanak így?

Az utóbbit választja főhősünk, **Hibino Kafka** és barátja, **Ashiro Mina**. Gyerekek voltak, mikor megfogadták, hogy segítenek másokon, viszont felnőttként csak Minának sikerült betartani az ígéretét, és bekerülnie a Japán Védelmi Erőkhöz, ahol a 3. osztag kapitánya lett. Kafka viszont csúnyán lemaradt (legalábbis szerinte).

Történetünk kezdetén Kafka épp a Mina által lelőtt kaijunak a maradványait szedi össze egy kaijuk (nagy méretű szörnyek, mint pl.: Godzilla) eltakarítására szakosodott cég alkalmazottjaként.

Viszont főhősünk érzi, hogy ez nem elég számára, és mindenáron szeretné bizonyítani, hogy képes Mina mellett harcolni a kaijuk ellen. Ehhez kap segítséget a fiatal **Ichikawa Reno** személyében, aki szintén szeretne bekerülni a Japán Védelmi Erőkhöz. Csakhogy ne legyen egyszerű a

dolga hőseinknek, egy kis méretű kaiju belemászik Kafkába, aki ezután kaijuvá válik, méghozzá a valaha látott legerősebbé. Kafka végül bekerül a 3. osztagba, és így egyszerre lesz az üldözött és az üldözött.

Manga

Szép, tiszta rajzolású manga formájában követhetjük nyomon Kafka kalandjait 2020 júliusától a *Shonen Jump+* applikációban japánul és a *Manga Plus* appban több nyelven. Természetesen, nyomtatott formában is élvezhetjük Kafka történetét: japánul tizenhárom kötet jelent meg, míg angolul tíz, és idén novemberben érkezik a tizenegyedik kötet is.

Jövő januárban adják ki angolul a 3. osztag életét bemutató light novelt, a **Kaiju No. 8: Exclusive on the Third Division**-t. Idén jelent meg a már említett applikációkban a **Kaiju No. 8: B-Side** manga, amiben három karaktert ismerhetünk

meg jobban az eredeti mangából: *Kikorut*, *Hoshinát* és *Narumit*. Illetve júniusban kezdődött a második spin-off manga, a **Kaiju No. 8 Relax**, amiben betekinthetünk a szereplők mindennapi életébe.

Matsumoto Naoya írja és rajzolja a *Kaiju No. 8* mangát. A *B-side* mangához a történetet írta, a *Kaiju No. 8: Exclusive on the Third Division* light novelhez pedig illusztrációkat készített. Korábban több történetet is megjelentetett, de eddig Kafka szörnyé válása a legsikeresebb a munkái közül. Ezt az is mutatja, hogy a mangából 15 millió darab talált gazdára csak Japánban.

Anime

Idén eljött minden *Kaiju No. 8* olvasó álma, azaz a tv képernyőn is viszont láthattuk Kafkát és társait, április közepétől júniusig végig, 12 epizódon keresztül. Az animét a **Production I.G** készítette, akik olyan híres animéken dolgoztak, mint a *Ghost in the Shell*, *Psycho-Pass*, *Kuroko's Basketball* és a *Haikyu!!*.



Narumi verziók: manga / Production I.G / rajongói (MagimeokaArt) verzió



A feldolgozásról összességében elmondható, hogy jól sikerült. Hűen követi a mangát, minimális – a történetet nem érintő – változásokkal. Viszont a karakterdizájn finoman szólva sem sikerült jól. A karakterek (arcai) úgy néznek ki, mint a jóllakott óvodások (véleményem szerint). Nehezen hittem el, hogy ez ugyanaz a stúdió, akik megalkották, például a *Psycho Pass* karaktereit. Viszont nemcsak én értetlenkedtem, hanem futótűzként terjedt el a neten is a dolog. Mémek, illetve javítások is születtek az ügyben. Azaz pár ember fogta magát, és átrajzolta a karakterdizájn mangahűre, és sokkal jobban néztek ki, mint a stúdió által előállított verzió. Főleg Narumi néz ki rosszul ebben a stílusban, aki egyébként a mangában nagyon menő és a rajongók kedvence is. (Lásd képen.)

Mindenesetre ennek a változtatásnak nem lett komolyabb hatása a nézettségre, így a tavaszi szezon egyik legnézettebb animéje lett. Már be is jelentették a második évadot, amit 2025-re ígér a stúdió. Szintén 2025-ben érkezik egy összefoglaló film az első évadról, és egy a 3. Osztag alkapitányáról, Hoshina Soshiróról szóló epizódot is kapunk, *Hoshina's Day Off* címmel. Ezt a kettőt együtt láthatja majd a nagydíjazott japán moziban.

Véleményem

Mivel én a főhős életkorához közel állok, ezért kimondottan tetszik, hogy nem egy tinédzser áll a középpontban, illetve a szereplők

többsége húsz év felett van. Félreértés ne essék, semmi bajom a tini protagonistákkal, de felüdülés valami mást is látni. További előnye, hogy minden szereplő hasznos a történetben, mindenkinek van valamilyen tehetsége vagy skillje, amivel hozzá tud tenni a csapatmunkához. Senki sincs dísznek. Illetve az se hátrány, hogy nincs felesleges szövegelés, gyorsan halad a történet, és romantikus drámázás sincs benne.

Összességében nem egy mélyreható gondolatokkal átitatott történet, nem is annak szánták. Viszont, ha minőségi szórakoztatásra vágysz unalmas perceidben, arra kiválóan alkalmas.



Hibino Kafka

Japán hang: Fukunishi Masaya, Han Megumi (fiatal Kafka)

32 éves főhősünk, aki kaijuvá tud változni, és mindenáron szeretné bizonyítani, hogy érdemes Mina figyelmére.

Ichikawa Reno

Japán hang: Katō Wataru

A 18 éves fiú ugyanott dolgozik, mint Kafka. Hamar barátok lesznek, és együtt próbálnak csatlakozni a Japán Védelmi Erőkhöz.

Shinomiya Kikoru

Japán hang: Fairūzu Ai

A fiatal lány a Japán Védelmi Erők nagy reménysége, ami nem is csoda, hiszen már kiskora óta erre a pályára készül.

Ashiro Mina

Japán hang: Seto Asami

Kafka gyerekkori barátja és a 3. osztag kapitánya. Az egyik legerősebb tagja a Japán Védelmi Erőknek. Sokan azért csatlakoznak a 3. osztaghoz, mert felnéznek rá.

Hoshina Soshirō

Japán hang: Kawanishi Kengo

A 3. osztag alkapitánya, aki a kis méretű kaijura, azaz yojura specializálódott. Ráadásként

kiváló kardforgató, és Kafka személyisége kiválóan szórakoztatja.

Furuhashi Iharu

Japán hang: Shin Yūki

Heves vérmérsékletű, makacs, viszont mindig jobb kedvre deríti az embereket maga körül. Folyamatosan próbál fejlődni és egyre jobb lenni a kaijuk leterítésében.

Narumi Gen

Japán hang: Uchiyama Kōki

Az 1. osztag kapitánya. Nem szereti a formalitásokat, ellenben a videójátékokkal. Csakis kizárólag az eredmények számítanak neki.





Mini szótár

Kaiju: nagy méretű szörnyeteg. Többféle formájuk lehet: állat, növény, gomba. Némelyik még repülni is tud, illetve gyakran járnak csoportosan.

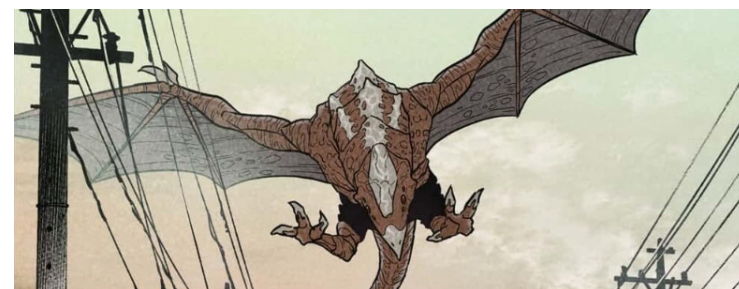
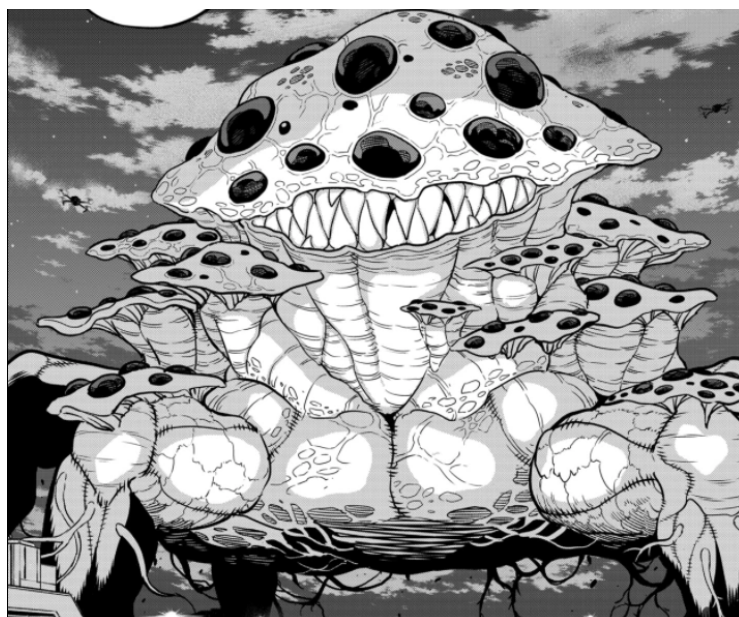
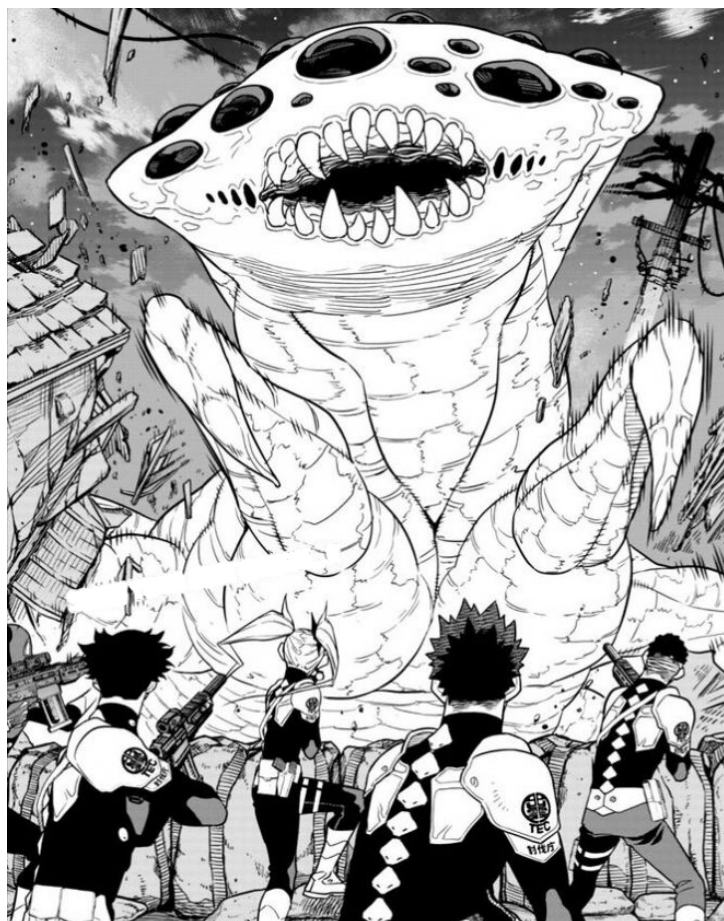
Fortitude szint: ezzel határozzák meg a kaijuk erősségét.

Honju: a nagy és erős szörny, a fortitude szintje általában 6 felett van. Gyakori, hogy rengeteg rá hasonlító youjuval együtt jelenik meg, irányítja, illetve létre is hozza ezeket.

Yoju: kisebb méretű, mint a honju. Gyakran vele együtt vagy annak az útját követve jelenik meg.

Daikaiju: azok a szörnyek, akiknek a fortitude szintje 8 felett van.

Kaijuk számozása: kizárólag a daikaijuk kapnak számokat, megjelenési sorrendben.



Manga (2020-)

mangaka: Matsumoto Naoya

112 fejezet olvasható online

(a cikk írásakor)

13 kötet jelent meg nyomtatva

kéthetente jelenik meg új fejezet



Anime (2024-)

stúdió: Production I.G

rendező: Miya Shigeyuki,

Kamiya Tomomi

az anime 38 fejezetet (5. kötet

eleje) dolgoz fel a mangából

eddig egy évad készült el,

ami 12 részes

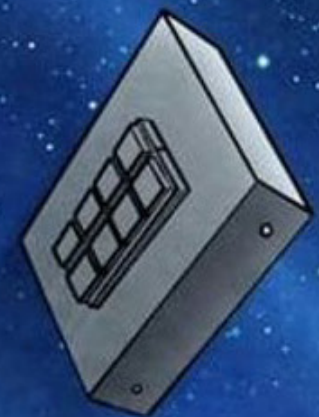




anime

NAMI YO KIITEKURE

Írta: Catrin





Emlékszem, mikor böngésztem a 2020-as tavaszi premiereket, a *Nami yo Kiitekure* (*Wave, Listen to Me!*) borítója már akkor is megfogott, de megnezve az első, medvés-ordítózs szözi trailerét, el is ment a kedvem tőle. Gondolván, ez tömény marhaság, amire akkor épp nem voltam kíváncsi.

Viszont idén ismét elém került, mert tetszett a rádiós, felnőtt szereplős, vígjáték vonala, és egy jobb trailert is találtam róla, ami Hirotakanak is tetszett. Így belekezdünk, és a nyári szabadságunk alatt pótoljuk is a sorozatot.

Mint egy frissítő Sapporo sör

A helyszín Hokkaido, Sapporo, ami már ad az egész slice of life-nak egy egyedi, helyspecifikus hangulatot, egyszerre idézve meg a nagyvárosi és vidéki Japánt. A főszereplő szözi, Koda Minare épp egy csúnya szakításon van túl, amit részegen ecsetel egy idegennek, Matou Kanetsugunek, a helyi rádióállomás igazgatójának. Matou-san pedig annyira pofátlan, hogy felveszi és másnap leadja a rádióban Minare kirohanását. Nincs mit tenni, elbűvölte a lány stílusa, és szórakoztató műsornak találta. Minare persze ezt nem hagyja annyiban, felháborodva ront be Matou-ékhoz, hogy mit képzelnek, amiből egy újabb, ezúttal élő adás kerekedik. Az igazgató pedig annyira tehetségesnek találja a lányt, hogy állást ajánl neki az egyik hajnali műsorukban.

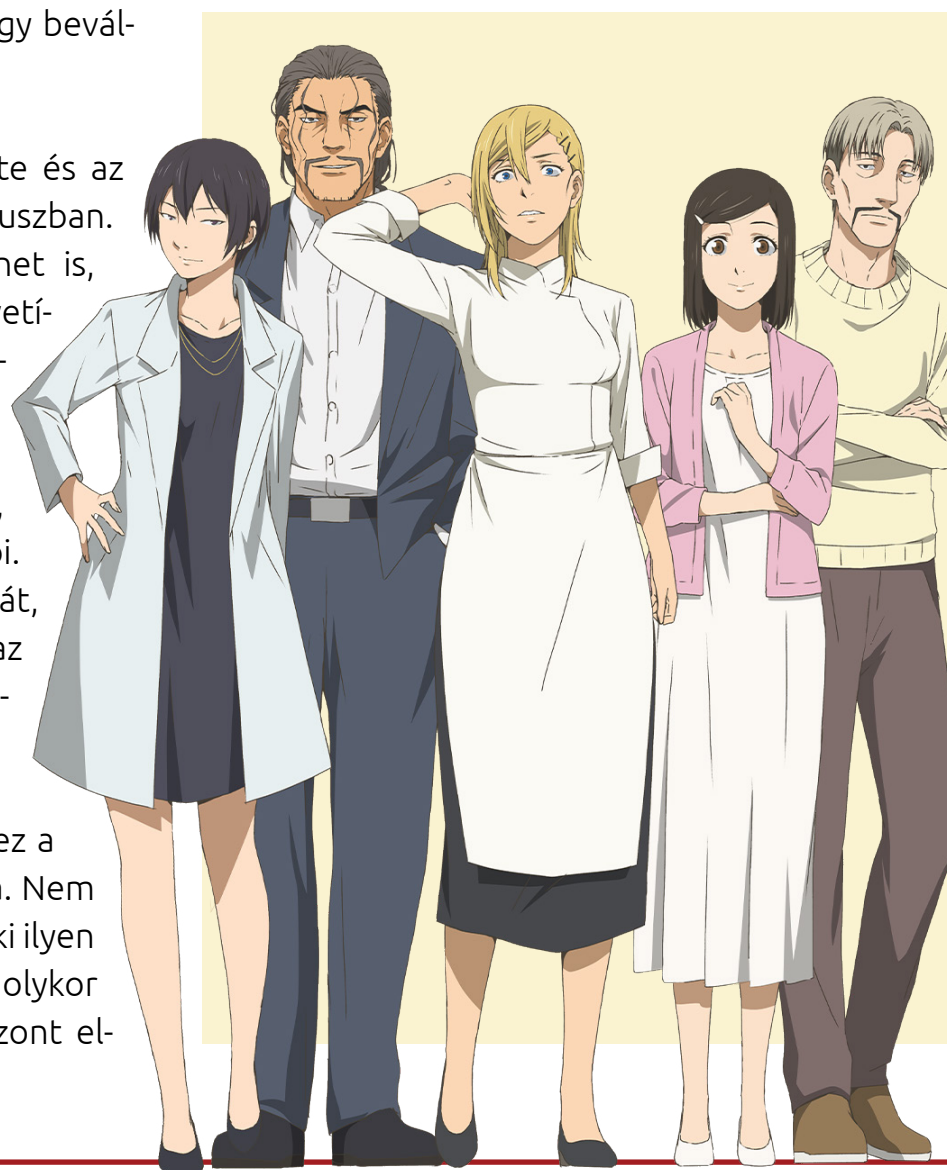
Minare egyébként egy étteremben dolgozik, de jól jön neki Matou ajánlata, szüksége van a



pénzre, és helyre kell hoznia az életét, így bevállalja a rádiós munkát is.

A 12 rész alatt végig Minare élete és az újdonsült rádiójáték-műsora marad fókuszban. Ennek egyik epizódja a medvés történet is, ami az anime nyitánya... mókás előrevetítés, és tényleg megalapozza a karakterek lazább, flúgos megnyilvánulásait. Matou-n és Minarén kívül a mellékszereplők is végig hangsúlyosak maradnak, akár az étterem, akár a rádió dolgozói. De megismerjük kicsit Minare szomszédját, exét vagy szüleit is, akik mind színesítik az egyszerre hétköznapi és nevetséges helyzeteket.

A történet varázsát mindenképp ez a felnőtt közeg és Minare egyedisége adja. Nem sűrűn látunk hasonló nőt főszerepben, aki ilyen tengődős „életművész”, könnyelmű és olykor buta a párkapcsolatokban, lazasága viszont el-



képesztően komfortossá teszi, sőt hamar megszereteti a karakterét a rengeteg pofázása ellenére is. Vagy inkább úgy mondom, azzal együtt, hiszen Minare rengeteget beszél a rádiós műsoron kívül is, de annyira szórakoztatók és ismerősek a témái, hogy nem tudjuk megenni őket. Nagyon érdekes kettősség egyébként, hogy fiatal nőként mennyire talpraesett, mindig kiáll magáért pl. a munkahelyén, ugyanakkor a kapcsolatok terén, pl. az exe előtt bizonytalanná és naivvá válik. Legalábbis részben, nagyon jól reprezentálva, hogyan hálózák be az embert a kedves szavak vagy a saját elképzelései.

Az anime előtt/elején kicsit aggódtam amiatt, hogy fárasztó lesz nagyon a főszereplő, vagy hogy a poénok unalmassá válnak. De igazából annyira a slice of life-on van a hangsúly, hogy a mókás jellemek és események könnyedén belesimulnak a sztoriba, még az abszurd esetek is. Utóbbi különösen a rádiójáték témának köszönhető, és végig érdekes rálátni kicsit erre a szakmára.



A történet tehát végig szórakoztató, az utolsó részben pedig szépen kicsúcsosodik, amikor a tervezett rádióműsorba egy földrengés is becsúszik. Izgalmas, ahogy a karakterek lereagálnak egy ilyen eseményt.

A manga még fut

A manga már a 11. kötetnél tart, amiből 10 megjelent angolul is (az ebook verzió pl. a Bookwalker-en is beszerezhető [\(AniMagazin 80.\)](#), az anime pedig az első 4 kötetet dolgozza fel. Mi-



vel nincs bejelentve második évad, így ez is mehetne a „mangareklámnak szánt” évadok közé, de slice of life műfaja miatt igazából nincs (nagy) hiányérzetünk az anime befejezése után. Sokkal inkább azt érezzük, hogy „wow, ez jó volt! szívesen nézném még tovább, merre halad Minare rádiós karrierje, illetve a karakterek kapcsolatai”. Mindkettőben van potenciál, így könnyedén kedvet kapunk a mangához is.

A mangaka Samura Hiroaki, akinek legismertebb műve a Mugen no Juunin (Blade of the Immortal), ami két animefeldolgozást is kapott. Teljesen más műfaj és történet, amiben nyilvánvalóan jobban megjelenik az alkotó eroguro stílusa. Észrevehetjük azonban a Nami yo Kiitekure esetében is, mennyire könnyen és naturalistán kezeli a felnőttek közti intimitást vagy a horror elemeket. Itt persze sokkal inkább jelenik meg minden ilyen jelenet egy abszurd műsor vagy poén kedvéért.

Tessék megnézni az animét!

A Sunrise stúdióknak sok nehézséget nem okozhatott az itteni látvány megalkotása, végig hozza ugyanazt a slice of life egyszerűséget, olykor részletes városképekkel. De összességében 3-4 helyszín alkotja a cselekmény nagy részét. A hangsúly persze a karakterek érzelmein, mimikáján, testbeszédén van, a főszereplő esetében különösen, hiszen egy energikus, érzelmekkel és életteli telj, izgága nőről van szó.

Hangok tekintetében érdekes, hogy akár Minare (Sugiyama Riho), akár Matou (Fuji Shinsuu) színésze kevésbé ismert, játszottak már animékben, de legtöbbször mellékszerepben, itt viszont tökéletes választás lettek. A többi karakter esetében már ismertebb seiyuukkal is találkozhatunk (pl. Noto Mamiko vagy Uchiyama Kouki), összességében mindenki hangja jól illeszkedik.

Az animét elsősorban a slice of life, workli-fe és felnőttebb vígjátékok kedvelőinek ajánlom, ezeken a műfajokon belül a rádiós témája és humora, valamint a főszereplő jelleme és mókája miatt nagyon egyedi darab. De ha egy kicsit is ilyen lazább, könnyedebb hangulatra vágyunk, és nem riadunk el a japán humortól (itt jó a mértéke) és a sok szöveg-eléstől (itt nem fárasztó), akkor is vágjunk bele! (A sorozat a Crunchyrollon is nézhető.)



Angol cím:

Wave, Listen to me!

Hossz: 12 epizód

Szezon: 2020. tavasz

Stúdió: Sunrise

Műfaj: vígjáték, dráma, seinen



anime

BEM

Írta: Yuuko





Az eredeti animét 1968 és 1969 között vetítették *Youkai Ningen Bem* címmel, és 26+2 epizódot élt meg. 2006-ban jött ki hozzá a szintén 26 részes *reboot* sorozat, 2017-ben pedig készült hozzá egy két évados minisorozat is. Ezenkívül 2011-ben egy *live action* sorozat, míg egy évre rá egy *folytatásfilm* is érkezett az emberszerű youkaiok történetéből. A franchise 50. évfordulójának köszönhetően készült el 2019-ben ez az adaptációja a történetnek, amit 2020-ban egy film is követett.

Történet

Az anime azzal kezdődik, hogy Sonia Summers nyomozót áthelyezik a külvárosba, mivel összetűzésbe került a várost irányító Láthatatlan Tanáccsal. A fiatal és erős igazságérzettel rendelkező nyomozónő nehéz helyzetbe kerül új munkahelyén, ugyanis a külváros mintha egy teljesen más világ lenne a belvároshoz képest. Furcsa gyilkosságok sorozat borzolja a kedélyeket, de igazából Sonia az egyetlen, aki tényleg komolyan akarja venni a munkáját ebben a korrupciós városrészben. Így elkerülhetetlenül belebotlik a három ember-

szerű youkaiba, akik szintén a gyilkos nyomába eredtek.

A sorozat ugyanis három emberalakot ölteni képes youkai tevékenysége köré összpontosul. Valószínűleg már a többség hallott róluk: ők a japán folklór ismert karakterei, akik tényleg számtalan formában jelenhetnek meg, és rengeteg animében kaptak szerepet. Elég csak a teljesség igénye nélkül a *Mononoke* (AniMagazin 64.), a *Fukigen no Mononokean* (AniMagazin 65.) vagy a *Natsume Yuujinchou* (AniMagazin 67.) című animékre gondolni. Mindenesetre a közös bennük az, hogy meglehetősen szürkezónás karakterek: vannak egyértelműen gonoszok, vannak bajkeverők, és vannak kifejezetten segítőkész lények is közöttük.

Jelen animében a „youkai” kevésbé tradicionális fogalom, inkább természetfeletti erővel rendelkező szörnyekként találkozhatunk velük. A három főszereplőnk úgynevezett emberalakú youkai, vagyis olyan lények, akik képesek emberi alakban mutatkozni. Ők a jól szituált középkorú férfinek kinéző Bem, a csinos fiatal lányként alakot öltő Bela, illetve a gamer kamaszsrácként megjelenő Belo, akik mind emberré akarnak

válni. Ennek érdekében az emberek között élnek, és igyekeznek beolvadni közéjük.

Bem, Bela és Belo az emberek között élnek, és úgy is viselkednek, mintha azok lennének. Úgy hiszik, hogy ha elég embert mentenek meg, akkor tényleg emberré változhatnak. A valódi külsőjük ugyanis nagyon visszataszító, youkaiként pedig meghalni is képtelenek, így vágyakoznak az emberi külső és élet után. Ők hárman veszik fel a harcot a mesterséges úton hasonlóan szörnyekké vált emberek ellen, akik eldobták maguktól a főszereplőink által vágyott emberi mivoltukat a nagyobb erő érdekében.

Míg az emberek rettegnek az emberszerű youkaioktól, és undorodnak tőlük a kinézetük miatt, addig ők hárman irigykednek az emberekre. Még a gyengeségeikre is vágyakoznak, mivel azok teszik őket igazán emberivé. Vajon képesek lesznek így egymás mellett élni?

Vélemény

A sorozat epizodikus felépítésű, melynek természetesen megvannak a maga előnyei és

hátrányai is. Mivel több szálon fut a történet, az egyes epizódok alatt más-más nézőpontokból is láthatjuk az eseményeket, azonban a rövid játékidő miatt így nem lehetett mindent megfelelően kibontani. A karakterek személyiségét sem tudták rendesen árnyalni, pedig szerintem úgy még hatásosabb is lehetett volna a sorozat. Ennek ellenére is meg lehetett kedvelni a három főszereplőnket, akik mind kaptak maguknak külön epizódot. Ugyanakkor ahogy a 2020-as filmből egyértelműen kiderült – ami, bár a sorozat maga viszonylag befejezett lett, amolyan végső lezárásnak tekinthető –, a valódi főszereplő Bem akart lenni. Ez tényleg inkább csak a filmben realizálódott, mert hiába viseli az ő nevét maga a franchise is, de tényleg nem került annyira előtérbe az animében.

Összességében bár messze nem tökéletes, de ajánlom az animét azoknak, akik kíváncsiak lettek rá, ugyanis a hibái ellenére is egy érdekes történettel rendelkező sorozatról beszélhetünk. Ráadásul mind az opening, mind pedig az ending nagyon jó lett szerintem.



Cím: Bem,
Bem Movie: Become Human

Év: 2019-2020

Hossz: 12 x 20 perc + 90 perc

Értékelés: MAL: TV 6,07

Movie: 6,79





anime

ŐSZI SZEZON 2024

Összeállította: Hirotaka



Acro Trip



vígjáték, fantasy, mahou shoujo

Voil

manga

Machiko egy otaku lány, aki Sakai városban lakik, és a mahou shoujo Berry Blossom nagy rajongója. Ő védi meg a várost a gonosz szervezetől, a Fossa Magnától. Azonban kettejük harca már senkit nem érdekel, mert Chroma, az igazán gonosz antagonistá túlságosan hanyag. Machiko elhatározásra jut: „azt akarom, hogy a mahou shoujóm jobban ragyogjon”. Ez vezeti a félénk, gimis tanulót egy különös, gonosz útra.



Amagami-san Chi no Enmusubi



vígjáték, hárem, romantika

Drive

manga

Kamihaze Uryu a Kyotoi Egyetem orvosi szakára szeretne jelentkezni. Árvaházban nevelkedett, majd az Amagami szentély főpapja fogadta be, és most három papnővel (Yae, Yuna, Asahi) él együtt. Egy feltétellel élhet ingyen a szentélyben, ha beházasodik a családba, és megörökli a szentélyt.



Ao no Hako



sport, romantika, iskola

Telecom Animation Film

manga

Inomata Taiki szereti a tollast, de hosszú még az út a nemzeti bajnokságokig. Amikor Taiki látja a felsőbb éves társát, Kano Chinatsut, hogy a szívét is beleadja a női kosárlabdába, egyből beleszeret. Az események váratlan fordulata összehozza kettejüket, így már a sport nem az első dolog számukra.



Ao no Miburo



akció, történelmi, samuráj

Maho Film

manga

Nio árva, és egy szebb világról álmodik. Találkozik két emberrel, akik megmutatják neki, hogy néhány kard megváltoztathatja a történelmet. A sorozat a Shinsengumi alapításáról szól, amiben az emberek az igazságért harcolnak.





Chi. -Chikyuu no Undou ni Tsuite-



történelmi	
Madhouse	manga

A 15. századi Európában az eretnekek máglyán végzik. Rafal egy okos fiatalember, aki minél hamarabb egyetemre akar menni, hogy teológiát tanuljon. Ám Rafal mindennél többre tartja a logikus gondolkodást, ami ahhoz a felfedezéshez vezet, hogy a Föld a Nap körül kering. Az inkvizíció ezt nem hagyja szó nélkül. Tíz évvel később két fiatal, Oczy és Gras találnak egy rejtett kóldát, benne Rafal hagyatékával. Vajon megváltoztatják a sorsukat a eretnek szövegek eladásával vagy a máglyán végzik?



akció, vígjáték, természetfeletti	
Science Saru	manga

Momo egy médiumcsaládból származik, osztálytársa, Okarun pedig okkult fan. A közös érdeklődés ellenére van némi ellentét közöttük. Momo hisz a szellemekben, de a földönkívüliekben nem, Okarun pedig fordítva. Hogy igazukat bizonyítsák elmennek egy elhagyatott kórházba és egy szellemalagútba is. Paranormális jelenségeket tapasztalnak, és emiatt Momo rejtett képessége felébred, valamint Okarun megszerzi egy átok erejét, hogy felülkerekedjen az új veszélyen. Szerelmük is kezdetét veszi ebben az okkult csatában.



Goukon ni Ittara Onna ga Inakatta Hanashi



vígjáték, crossdressing, romantika	
Ashi Prod	manga

A főiskolai hallgatót, Tokiwát női évfolyamtársa, Suo elhívja egy ismerkedős partira. De amikor megérkezik a barátaival, három igazán jóképű férfi várja őket.



fantasy	
Typhoon Graphics	manga

Senkai egy szent világ, ahol a halhatatlanok és az emberek az összeomlás szélén állnak. Ichiyou a Kessai nevű technikájával elfogja a világban szétszórt isteneket. Követőjével, Tenkou-val a négy gonosz istent keresik, akik Senkai pusztulásának a kulcsai.





Hitoribocchi no Isekai Kouryaku



akció, kaland, fantasy, isekai	
Hayabusa Film, Passione	light novel

Haruka az egész osztályával egy másik világba kerül, de nem igazán akar kalandozni, ám pár menő képességnek örülne. De mire sorra kerül a skill osztásban, már nincs jó választás. Harukának így nehezebb módon, bizzar képességekkel kell ezzel a világgal szembenéznie. Amikor az osztálytársai között kitör a belharc, képes lesz békét teremteni?



Hoshifuru Oukoku no Nina

fantasy, romantika	
Signal.MD	manga

Nina árvaként él, a szeme lapis-lazuli kék, mint a Csillagok Istenének, vagy mint a most elhunyt Alisha hercegnőnek. Amikor a második herceg, Azure ezt észreveszi, elrendeli, hogy Nina lépjen Alisha helyébe. Három hónap letelte után ő lesz a szomszédos ország, Galgada hercegének, Settnak a menyasszonya. Sorsa ellenére Nina örül, hogy valakinek szüksége van rá. Mit látnak vajon az őszinte szemei?



Kabushikigaisha Magi-Lumière



akció, fantasy, mahou shoujo, munkahely	
Moe, J.C.Staff	manga

A világban, ahol több száz mahou shoujót alkalmazó cég van, Sakuragi Kana állást keres. Gyakorlatilag bármilyen állásra ő a tökéletes jelölt: motivált, szervezett, kitűnő memóriája van, mégis több mint 15 interjú után sem kap állást. Hiába a pozitív hozzáállás, ha legutóbbi interjúját is egy szörnytámadás szakítja félbe. De segít a kiérkező mahou shoujónak legyőzni a lényt, így cserébe hatalmas ajándékot kap.



Kankin Kuiki Level X

horror, rejtély	
Imagica Infos, Imageworks Studio	manga

Ryoka az anyjától érkező üzenetek tömkelegére ébred. Anyja pánikolva érdeklődik Ryoka biztonságáról, de azt nem árulja el a lányának, hogy miért. Nem lehet semmivel sem leírni annak az okát, ami történik. A világ lehet, hogy véget ér. És lehet, hogy egy új életforma van a házuk tetején!





Kekkon suru tte, Hontou desu ka



romantika, munkahely	
Ashi Production	manga

Takuya és Rika munkatársak egy tokiói utazási irodánál. Egyedül-állók, de nem bánják, mert introvertáltak, és jól elvannak otthon. Munkahelyük viszont munkatársat keres a szibériai irodába, és először a nem házasok jöhetnek szóba. Rika egy ötlettel áll elő Takuyának. Ha úgy tesznek, mint akik egy éven belül összeházasodnak, akkor maradhatnak Tokióban. A gond, hogy alig ismerik egymást, de talán ez a hamis kapcsolat végül valós lehet.



Kimi wa Meido-sama.



vígjáték, romantika	
Felix Film	manga

Egy nap a gimis Hitoyoshit váratlanul meglátogatja egy cseléd. Fekete hajú, jó modorú, ám a sajátos felvételi kérelemkor kiderül, hogy ő egy volt bérgyilkos, aki elég ügyetlen. Így, hogy egy fedél alatt élnek, az érzelmentes szív újra működni kezd, ahogy egy magányos cseléd családra lel.



Kinoko Inu



slice of life	
C-Station	manga

Egy depressziós író, egy aggódó szerkesztő, egy fura gombakutató...és egy különös, rózsaszín gomba, ami kutyává változik?! Így jön létre a Mushroom Pup, ami egy szívmengető történetet mesél el a barátság erejéről, egy kutya szerelméről és a megbánáson való merengés veszélyeiről. Barátai és a rejtélyes Mushroom Pup segítségével Hotaru, a gyászoló képeskönyv író lassan feldolgozza szeretett kutyája, Hanako elvesztését.



Mahoutsukai ni Narenakatta Onnanoko no Hanashi.



fantasy, romantika	
J.C.Staff	regény

Mirai Kurumi első éves a gimiben. Beiratkozott a Redrun mágia iskolába, az egyetlen olyan intézménybe, amit a Mágusok Nemzetközi Szövetsége elismer, és az iskola után a királyi családnál dolgozhat. Kurumi mindig is osztályelső volt, de amikor jelentkezik a Ma-gumi mágus képző szakra, nem kerül be, hiába kapott maximális pontot. Vajon hogy sikerül ezt majd feldolgozni, és továbblépni?





Maou 2099



akció, fantasy, sci-fi	
J.C.Staff	light novel

Shinjuku a cyberpunk metropolisz: fényreklámok, felhőkarcolók, csúcstechnológia. 2099-et írunk, és a legendás Veltol démonúr második eljövetele is megtörtént 500 év után. Ám ez már nem az a táj, amit évekkel ezelőtt meghódított, mert a mágia és a mérnöki tudományok fúziója soha nem látott magasságba emelte a civilizációt. Habár Veltol egy történelmi lábjegyzetté redukálódott, senki se kételkedjen abban, hogy ez az új világ az övé lesz.



Mecha-Ude



akció, mecha, iskola	
TriF Studio	original

Hikaru hétköznapi, iskolás élete váratlan fordulatot vesz, amikor találkozik Almával, egy földönkívüli mechanikus karral. Alma (Arma) egy Mecha-Ude, egy ritka faj tagja, akikre egy csoport vadászik. Azt keresik, aki hatalmas erővel rendelkezik. Az ARMS ellenállási csoport megbízásából ez a furcsa páros veszélyes útra indul, hogy megmentse a Mecha-Udét.



Murai no Koi



vígjáték, romantika	
J.C.Staff	manga

A történet főhősei Tanaka, a gimis tanár, aki szereti az otome játékokat és Murai, a gimis srác, aki szereti Tanakát. Tanakának még sosem volt része valódi románcban, és Murai vallomását is visszautasítja. Másnap a fiú pontosan úgy néz ki, ahogy Tanaka kedvenc karaktere a játékban.



Nageki no Bourei wa Intai shitai



akció, kaland, fantasy	
Zero-G	light novel

Krai és barátai megesküdtek, hogy a világ legnagyobb kincsvadászai lesznek. De ennek az álomnak el kellett volna múltnia, amikor Krai realizálta, hogy nem tett érte semmit. Krai minden félelmével együtt nőnek az elvárások is, mivel gyerekkori barátai egyre közelebb kerülnek az álmukhoz. Eme gyászoló léleknek viszont csak egy kívánsága van: összehozni és visszavonulni.





NegaPosi Angler



	halászat
NUT	original

Sasaki Tsunahiro egyetemista úszik az adósságban, és már csak két éve van hátra az életéből. A behajtóktól menekülve beleesik a tengerbe, ahonnan Hana és Takaaki pecázzák ki. Hamarosan ő maga is beleszeret a horgászatba.



Party kara Tsuihou sareta Sono Chiyushi, Jitsu wa Saikyou ni Tsuk



	akció, kaland, fantasy
Studio Elle	light novel

Egy healert kirúgnak a csapatából, mert alig csinált valamit. Ezért új tagokat kell keresnie a saját csapatába. Miután talál egy aranyos harcművészt, felfedi titkát: Healernek elég közepszerű, de remek a közelharcban. A történet egy supportról szól, aki titokban DPS, és azért alakult ki az egész konfliktus, mert ezt a régi csapatának nem árulta el.



Raise wa Tanin ga li



	szervezett bűnözés, romantika
Studio Deen	manga

Somei Renji Kansai régió legnagyobb jakuza csoportjának feje. Unokája Somei Yoshino, akit feleségül ad Miyama Kirishimához, a Kanto régió legnagyobb jakuza családjának tagjához. Yoshino a klán birtokára költözik, és a kezdeti idegességét enyhíti, hogy Kirishima kedves, előzőkeny és szimpatikus. De bizonyos események oda vezetnek, hogy Yoshino meglátja a valódi Kirishimát.



Rekishi ni Nokoru Akujo ni Naru zo



	vígjáték, fantasy, isekai, reinkarnáció, romantika
Maho Film	light novel

Én, aki utálja a tökéletes hősnőket, gonoszként reinkarnálódtam a kedvenc fantasy randiszimulátor játékomba. Az álmom valóra vált, és én leszek a történelem legnagyobb gonosza. De ehhez okosabbnak és erősebbnek kell lennem. Ám van egy gond, ahogy egyre gonoszabb vagyok, úgy szeret belém a herceg. El tudom így foglalni a helyem a történelemben?





Saikyou no Shienshoku „Wajutsushi” de Aru Ore wa Sekai Saikyou Clan wo Shitagaeru



akció, kaland, fantasy	
FelixFilm, Ga-Crew	light novel

Noel, hős nagyapjához hasonlóan Seeker akar lenni, aki felfedezi a távoli vidékeket, és lemészárolja a szörnyeket, amik az Abyssból jönnek. Sajnos kiderül, hogy ő csak egy Talker, harci képességek nélkül. Noel nem hátrál meg, ezüstnyelvű beszélő képességét bevetve meg akarja alapítani a legerősebb klánt, amiben egyesíti a bérgyilkosokat és a hősokeket.



Sayounara Ryuusei, Konnichiwa Jinsei



akció, kaland, fantasy	
SynergySP	light novel

Réges régen a legősibb és legszentebb sárkányt megölte egy ember. A sárkány elfogadta a halálát, de újjászületett egy csendes faluban lakó férfiként, Dolan néven. Békés napjai egyikén találkozik Celinával, a félig ember, félig kígyó lényel, aki partnert keres. Ez a furcsa pár összebarátkozik, de kihívások elé néz új kötelékük.



Tohai - Ura Rate Mahjong Tohai Roku



stratégiai játék	
East Fish Studio	manga

Pénz, nők, szervek. Kei gimis srác, aki törzsvendég az illegális mahjong szalonban, kegyetlen stratégiája és stílusa miatt pedig kiérdemelte a „K of Ice” becenevet. Az a pletyka is kering róla, hogy egy lányt tart az otthonában.



Tono to Inu



vígjáték, slice of life	
OLM, Live2D	manga

A hadakozó fejedelemségek korában Tono egy félelmetes harcos volt, aki mára nyomorban él egy elhanyagolt házban. Életszínvonalá ellenére befogad egy kutyát. Tono most őt hajkurássza, mert nem hallgat rá, és kissé öntörvényű.





Trillion Game



dráma, suspense	
Madhouse	manga

A két régi iskolatárs, Haru és Gaku bármit megtesznek, hogy sikeresek legyenek. És a siker egy billió dollár. De ehhez a legjobbnak kell lenniük. Haru magabiztos, meggyőző személyiség, aki bárkivel tud beszélni, Gaku pedig kiváló programozó. Vajon egyesített erejük elég az álmuk valóra váltásához?



Tsuma, Shougakusei ni Naru.



vígjáték, dráma, reinkarnáció, romantika, slice of life	
ST.Signpost	manga

Az apa, Nijijima Keisuke és lánya, Nijijima Mai elvesztik életük legfontosabb személyét, a feleség és anyja Nijijima Takaét. De 10 évvel később ismét találkoznak vele, mert kiderül, hogy újjászületett, és most egy általános iskolás tanuló. Habár ez a tény megzavarja őket, apa és lánya végre úgy érzik, ez az elmúlt tíz év legjobb eseménye. Ez a különleges dráma egy család és környezetük életét követi nyomon.



Yarinaoshi Reijou wa Ryuutei Heika wo Kouryakuchuu



vígjáték, fantasy, romantika	
J.C.Staff	light novel

Jill a kivégzése előtti éjszakán megszökik a börtönből, ahová véglegénye, Gerald záratta. Menekülés közben egy nyíl eltalálja, de halál helyett hat évvel a múltba kerül, amikor találkozott Gerald herceggel. Hogy megváltoztassa a végzetét, szerelmet vall az első embernek, akit meglát. Ő Hadis Teos Rave, jövőbeli ellensége. Ez Jill utolsó esélye, hogy jóvá tegye a dolgokat.



Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita!



vígjáték, fantasy, gag, mitológia, iskola, munkahely	
Satelight	manga

Az újonc tanár, Abe Haruaki elég gyáva. Nagyon nehéz neki nyavalygás nélkül kezelni a diákokat, és most egy szörnyekkel teli osztályt kap?! Haruakinak ez a horror osztálya, és tanítványai minden alkalmat megragadnak, hogy megtréfálják. Vajon ez a szegény tanár képes lesz irányítás alatt tartani egy csapat ghoul, vagy a teljes osztály kudarcra van ítélve?





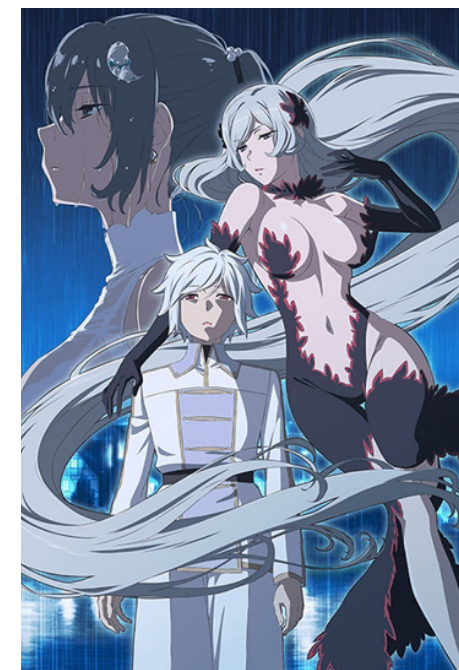
Folytatások az őszi szezonzban



Arifureta Shokugyou de Sekai Saikyou 3



BLUE LOCK VS. U-20 JAPAN



Danmachi V



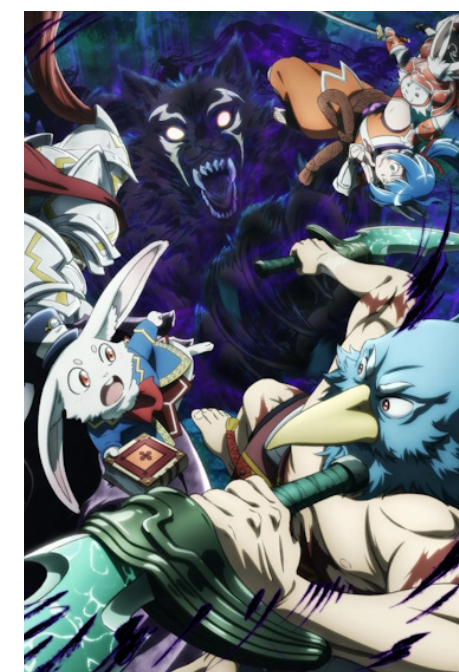
Kami no Tou 2



Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu 3



Seirei Gensouki 2



Shangri-La Frontier 2

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Hirotaka, Catrin

Delico's Nursery
Karasu wa Aruji wo Erabanai
Katsute Mahou Shoujo to Aku wa Tekitai shiteita
Kimi ni Todoke 3
Koneko no Chii: Ponponra Natsuyasumi
Mayonaka Punch
Monogatari Series: Off&Monster Season
Narenare: Cheer for You!
Spice&Wolf





Hirota véleményei

P.A Works pakk

A nyári szezonban a P.A Worksnek egyszerre két animéje is fut, és mivel elég sok animét szerettek ettől a stúdiótól, ezért elkezdtem mindkettőt. Sajnos egyik sem ütötte meg azt a bizonyos lécezt.

Kezdjük a gyengébbel, a **Nanarehananare**, szóval a **Narenare: Cheer for You!** című animével. Ennek olyan egyszerű története van, hogy ha egy kutya kitépne egy papírfecnit egy füzetből, azon elférne. Ez persze önmagában nem lenne baj, de itt kevésbé sikerült eltalálni azt a bizonyos vibe-ot.

Röviden: Kanata egy sulis szurkolói csapat tagja, egy trauma miatt azonban elhagyja a csapatát. De mivel szereti a pompomságot, mégis sikerül fanciesapatot alakítania néhány újdonsült baráttal, és a rendkívül kreatív PomPoms nevet választják maguknak.

Az anime szimpla slice of life cheerleading szerető csajokról, akik random emberek random élethelyzeteiben szurkolnak. Például lánykéréshez, kajakversenyhez stb. Az ötlet egészen mókás (lenne), csak a karaktereket nem sikerült szimpatikussá tenni, kezdve a kimondhatatlan nevű.... bemásolom: Anna Aveiro Nakamura dos Santos Moreira Cuccittini nevű hölgygel, aki inkább idegesítő. A többi szereplő pedig szimplán érdektelen maradt, vagy fogalmazhatnánk úgy is, hogy az eltérő jellemű cuki lányok között valahogy nem



Hossz	12 rész
Műfaj	dráma, slice of life
Forrás	original



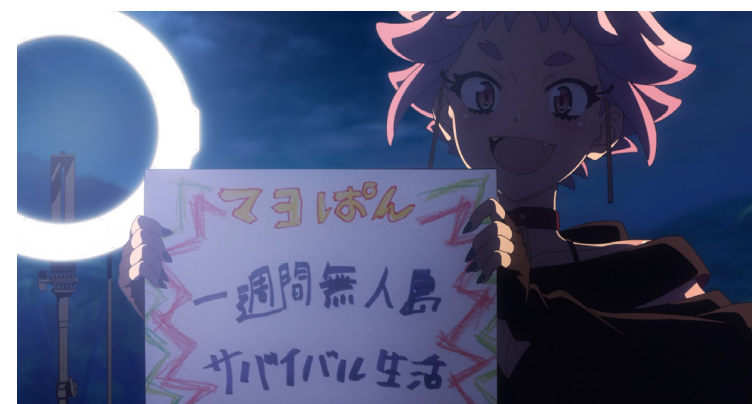
működik a kémia. Persze a háttérben finoman ott van, ahogy Kanata belső problémája a megoldás felé közelít, de elég érdektelen.

Aki szereti a cuki lányok cuki dolgokat csinálnak animéket, az tehet vele egy próbát, de biztos, hogy nem fog bekerülni a top címei közé. A grafika teljesen korrekt, mivel P.A Works, ezért elég szép, mind a karakterek, mind a környezet, a zene pedig nem is lehetne sablonosabb.

Folytassuk a jobban sikerült **Mayonaka Punch** című darabbal. Ezen már többet gondolkodtak fél percnél. Itt a youtuberek világába tekinthe-



Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, természetfeletti
Forrás	original



tünk kicsit bele. Hősnőnk viselkedése miatt kirúgják a youtuber (itt NewTube) csapatából, és az elkeseredés szélén beleakad a frissen ébredt vámpírba Live-be. (Olvassátok visszafelé. XD). Masaki alkut köt: indítanak egy saját csatornát, és ha elérik a 100000 feliratkozót, akkor kiszívhatja a véréit.

Az egész anime egy nagy trollság, amiben mindenki zakkant. Karakterekben és poénokban emlékeztethet a *Kobayashi-san Chi no Maid Dragonra*, de attól kicsit messzebbre landolt. Bár mi tagadás, egy darabig egészen szórakoztató, hogy kapunk négy darab életképtelen vámpírlányt, akik



csoda, hogy még nem haltak meg. Az animében nézhetjük ahogy készítik a videókat, és próbálják elérni a közönséget, ami nem olyan könnyű.

A kollabos és a többi newtuber behozatala jó húzás, de túl későn jött, addigra már érdektelenségbe fullad a cselekmény, és inkább lesz fárasztó, mint vicces. Az utolsó előtti részek már inkább feldobták az animét, azokat jó volt nézni. Nem azért, mert drámaibb lett, hanem mert frissült a cselekmény. A karakterek itt is papírvékonnyak, és nem teszik könnyebbé, hogy megkedveljük őket. Az viszont jó, hogy betekintést nyújtanak a tartalomgyártók világába, de nem mélyítik el a témát, amennyire lehetne... ehhez a marhulást kéne feláldozni. Minimálisan azért foglalkoznak azzal, hogy a kommentek mennyire tönkre tudnak tenni egy videóst, ha csak egyszer elszúr valamit.

A látvánnyal itt sincs gond, az opening kimondottan mókás lett, az ending felejthető. Nem rossz anime a **Mayonaka**, de lehetett volna jobb is, a poénjai ideig-óráig mulatságosak, aztán megunható.



Spice&Wolf

A bölcs farkas egy remake-ben ismét találkozik a kereskedővel. Igaz, hogy tavasz óta fut az anime, de még nem nagyon írtunk róla. Sokat most sem fogok.

A 2008-as animeváltozatot minden adaptációs hibája ellenére szerettük, vagyis szerették, akik egyáltalán nem ismerik a light novelt. Sajnos az végül nem lett folytatva. Szóval a rajongóknak öröm volt, hogy kap egy teljesen új feldolgozást,



Hossz	25 rész
Műfaj	kaland, dráma, romantika, fantasy
Forrás	light novel



ezúttal hűebben az alapműhöz. Az anime nagy része így ismerős lehet már azoknak, akik látták a réggit, és kicsit nosztalgikus is felfrissíteni a megkopott emlékeket. Viszont az elmúlt hetekben végre új történetet is kaptunk, ami az előző feldolgozásból kimaradt. Nem nagyon árulnék el róla sokat, mert aki nézi, úgyis tudja, aki meg nem, az kezdje az elejéről az animét. Ez az arc több mindent helyez a fókuszba, kimondottan élvezetes felfedezni a titkokat, és nagyon remélem, hogy ezúttal kitaranak a folytatás mellett, és nem fog ugyanúgy 25 résznél megállni az adaptálás. A grafika kielégítően szép, a zene illeszkedő és aranyos. Koshimizu Ami és Fukuyama Jun is visszatért Holo és Lawrence szerepében.

A *Spice&Wolf* különleges abban, hogy bár fantasy, Holo személyén kívül semmi más tipikus fantasy elem nincs benne, és teljesen földhözragadt középkori túra. Akit érdekel a korabeli kereskedelmi rendszer mély bugyra, másszon rá az animére.

Kimi ni Todoke 3

A 2009-es *Kimi ni Todoke* egészen népszerű volt, bosszantó lassúsága ellenére sokan nézték, még úgy is, hogy mire a karakterek kimondtak egymásnak egy mondatot, addigra Goku is leverte Freezát. Már akkor is volt nála életrevalóbb romkom. Két évad után viszont abbamaradt az adaptálás, vélhetőleg beérték a mangát. Az viszont 2017-ben véget ért, lezáró anime pedig hét évig



sehol nem volt, és a Netflixre kellett várni, hogy befejeződjön a történet. Ezt kaptuk most meg 5x1 órás ONA formájában.

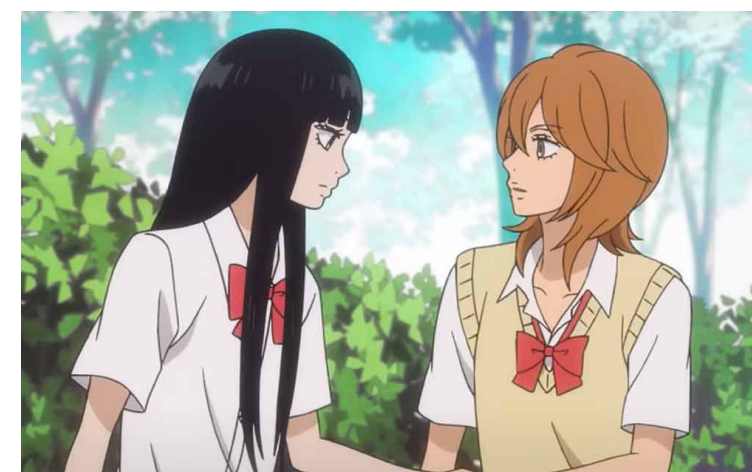
Ha valaki lemaradt volna az eddigiekről, a történet Kuronuma Sawakóról és Kazehaya Shoutáról szól, akik két évadnyi fárasztó nyöszörgés után végre összejönnek. Az ONA-ban ennek örülhetünk, bár ez a fajta románc nem öregedett túl jól. A *Horimiya*, a *KimiZero* és az *Angel Next Door...* is reális időn belül hozza össze a karaktereket. De ahol lassabban érnek révbbe a szereplők, pl. *Dress-Up Darling*, *Oregairu*, *Gotoubun no Hanayome*, azoktól is érdekesebb és szerethető interakciókat és még valami plusz tartalmat kapunk, amitől nem lesz kínkeserves a várakozás.

A *Kimi ni Todoke* ONA már részben arra fókuszál, hogyan boldogul az újdonsült párosunk. Bár nem pörögtek fel, hiszen egymás kezének megfogása olyan sebességgel megy, mint egy birka vontatta traktor. De örülünk, haladnak, és egymás családját is megismerték. Mellettük megkapjuk, hogy a többi karakter is révbbe ér, ami nem kevésbé fárasztó és bosszantó, sőt. Gyakorlatilag nem volt olyan moment, amelynél ne csaptam volna a fejem a falhoz. Szinte már fájdalmasan gyerekes és túldrámázott, de ennek is megvan a maga közönsége.

A rajzolás egyébként megfelelő, megtartotta az előző évadok egyszerűségét, a seiyuuk is visszatértek a régi szerepükbe, megvalósítás tén tehát nincs gond.



Hossz	5 rész
Műfaj	dráma, romantika
Forrás	manga





Catrin véleményei

Kedvencem a nyári szezonból egyértelműen a **Tasogare Out Focus** lett, így erről külön ajánlót írtam ([4. oldal](#)).

Delico's Nursery

Ez a sorozat a *TRUMP (True of Vamp)* japán színdarab adaptációja, vámpír nemesekről, akik munka helyett/mellett próbálják nevelgetni gyermekeiket. Mókás nézni, ahogy négy bishounen küszködik az apai teendőkkel ebben a főként fan-service animében. A főszereplők szokásos sablonok, de jóképűek és könnyen megkedvelhetők, fiatal-lányaik pedig nagyon aranyosak, így szórakoztató nézni minden mozzanatot, amit együtt töltenek.

A cselekményről nem árulok el nagy spoileret: a bishik gyereknevelés mellett gyilkosságok után nyomoznak, és időnként akcióznak azzal a néhány antagonistával, akik szintén jól bevált dizájnkarakterek.



Hossz	13 rész
Műfaj	fantasy, misztikum
Forrás	színdarab



Miért nincsenek anyák a történetben? Na jó, néhánytalálkozunk, de egyikük a legelején meghal, a másik pedig tökösebb és érzékletlenebb, mint a férje... A többi bishi pedig ilyen-olyan okokból (eddig nem tudtuk meg?), szintén egyedül tengődik, így maximum a kastélyuk dajkáját vagy komornyikját tekinthetik a gyerekek „anyapótléknak”.

Miért nincsenek vámpírok a történetben? Elméletileg vannak! Gyakorlatilag viszont semmi szokásosan vámpírosat nem csináltak még a karakterek... Szóval egyelőre ez is csak „dizájn”.

Miért nem BL a műfaja? Jól érzékelhető ship-lehetőségeket kapunk ugyan, de sajnos be kell érünk ezzel a baittel.



A sztori mellett egyébként még az egyedibb látványért is megéri követni a sorozatot. Persze nagy animációs bravúrokra ne számítsunk, szimplán csak hangulatosak a részletes és giccses hátterek. Sokszor ezek láthatóan áteffektelt fotók vagy nagyon jól szerkesztett sablonok, de remekül működnek. Ahogy a karakterdizájn „árnyékmentessége” is szépen illeszkedik az egészbe.

Mivel a sorozat eléggé megkésve, augusztusban indult, így eddig csak a felét láthattuk. Egy hónap szünet után, az őszi szezonban fog majd folytatódni. Kíváncsian várom!

Karasu wa Aruji wo Erabanai

A háromlábú óriás varjak történetének második fele kicsit szórakoztatóbbra sikerült, mint az első. Az sem volt rossz, de örültem, hogy lezáródtak a hárem gondjai és a feleségválasztás. Yukiya némi szünet után ismét Wakamiya segítségére lesz, akivel ezúttal gyilkos majmok után nyomoznak. Ebben a történetívben valamivel tovább tárgul a világ, és még több titokra fény derül, de nagy érdekességekre és csavarokra ne számítsunk.

Kellemes anime, de nagyon érződik, hogy egy hosszabb regénysorozatot adaptál, a cselekménytől így többet várnánk, de bizonyára jó tempóban halad. Reméljük, hogy ez után a 20 rész után valamikor érkezik majd hozzá folytatás, mert akár a főszereplők, akár a világ érdekesebb és szimpatikusak. Látványra és zenére is kellemes darab.



Hossz	20 rész
Műfaj	dráma, fantasy
Forrás	regény





Katsute Mahou Shoujo to Aku wa Tekitai shiteita.

Az előző ajánlóban már írtam róla, sokat nem változott a véleményem: kellemes és mókás kikapcsolódás 12x12 percben. Annak ellenére, hogy dögös és önisméltó a főszereplők közti románc alakulása, így sem vált unalmassá. Igazából annyira hülyeség és aranyos az egész, hogy mindig jó nevetni ugyanazokon a poénokon, közben pedig szurkolni nekik. A mellékszereplők is kellően abszurdak, egyszerre sablonosak és parodisztikusak.



Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, fantasy, romantika
Forrás	manga



Sokat azért ne várjunk tőle, de úgy tűnik, a mangáját egész jól kikerekíti. Abba csak belelapoztam, de animeként bővebbnek tűnik és jobban működik ez a kis szösszenet.

Koneko no Chii: Ponponra Natsuyasumi

Szintén csak 12x12 perc volt az egész; kedvenc kiscicánk Chii és családja elutaztak Okinawára, ami jól működött nyári animeként! De működhetett volna kicsit jobban is... Sajnos a filler/original évad hátránya, hogy bugyutább epizódokat is kaptunk. Ilyenek a kissé cringe tánctanulós rész vagy az oroszlán szobrok megelevenedése... de mit várok egy kodomo sorozattól? Mondjuk az óceánból többet is láthattunk volna!

Mindenesetre Chi és kompániája most is nagyon aranyos volt, így kellemes kikapcsolódásként jól jött ez az évad a nyári melegben.

Monogatari Series: Off & Monster

Ezt is emlegettem már az előző ajánlóban, nos Araragi hűgán végül alig időzött az évad, helyette kaptunk egy kis Nadeko arcot, illetve Kiss-Shot múltját. Előbbiben végignézhattuk, ahogy „kígyólányunk” és újdonsült „babája”, Ononoki szó szerint összeszedegetik magukat, utóbbiban pedig megismerhettük, hogy vált Shinobu vámpírrá. Ez a szál egész hangulatos volt, kicsit job-



Hossz	12 rész
Műfaj	slice of life
Forrás	original

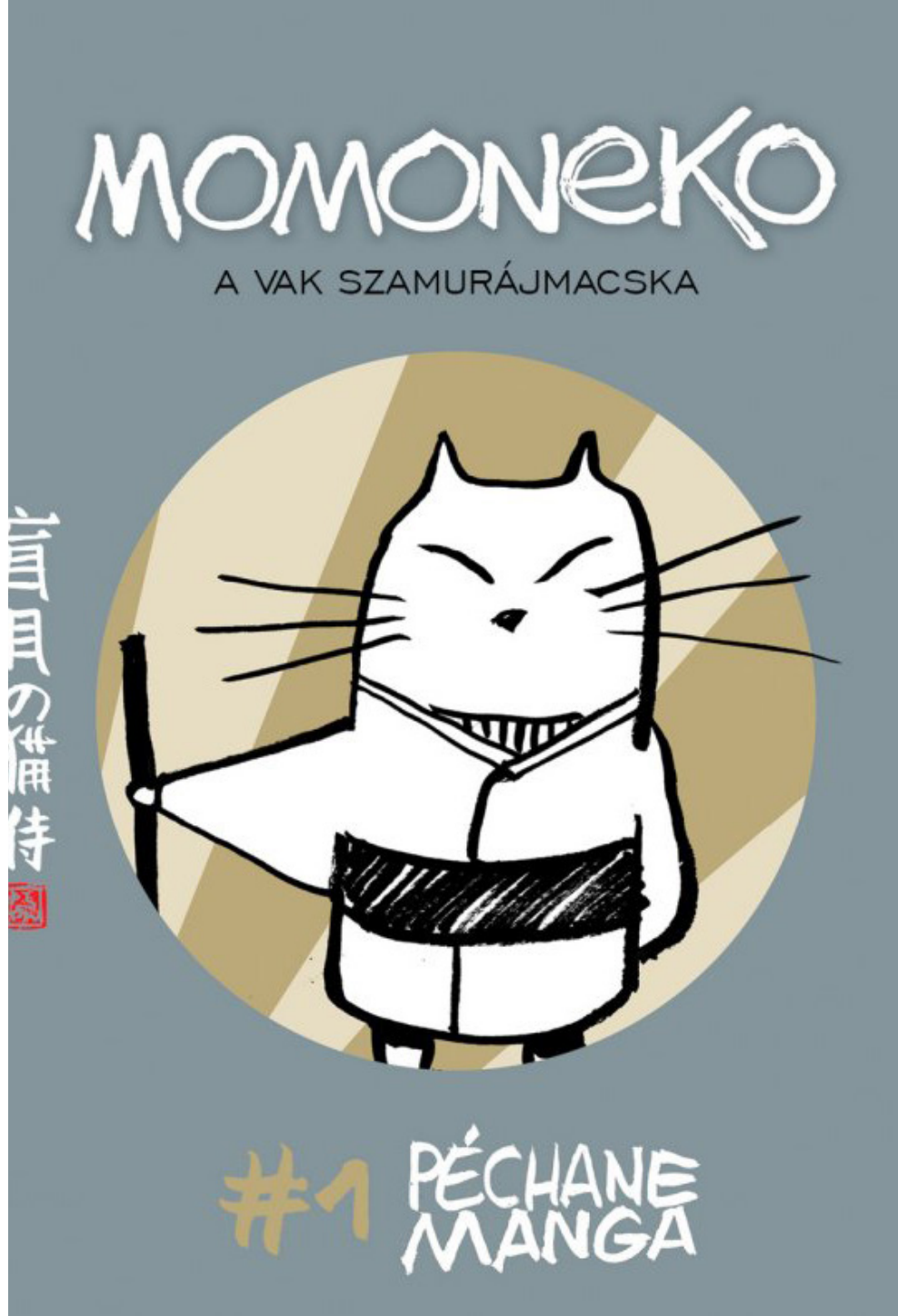


ban lekötött, mint a tinilányok n-edik problémája. Azóta viszont ismét új történetív vette kezdetét, ha hiányoltuk volna (az egyre bishibben kinéző) Araragit, akkor most megkaptuk. De jó nekünk. Hajrá Monogatari, hajrá Nisio. Sose legyen vég... ja várjunk, ennek a regénye 2015 és 2017 között futott... Semmi ok az aggodalomra, már rég lezáródott. Azzal ne is törődjünk, hogy 2023 óta fut a „Family Season” light novel folytatás, amiben Araragi és Hitagi már házaspár... ??? Miért hangzik ez érdekesebben?

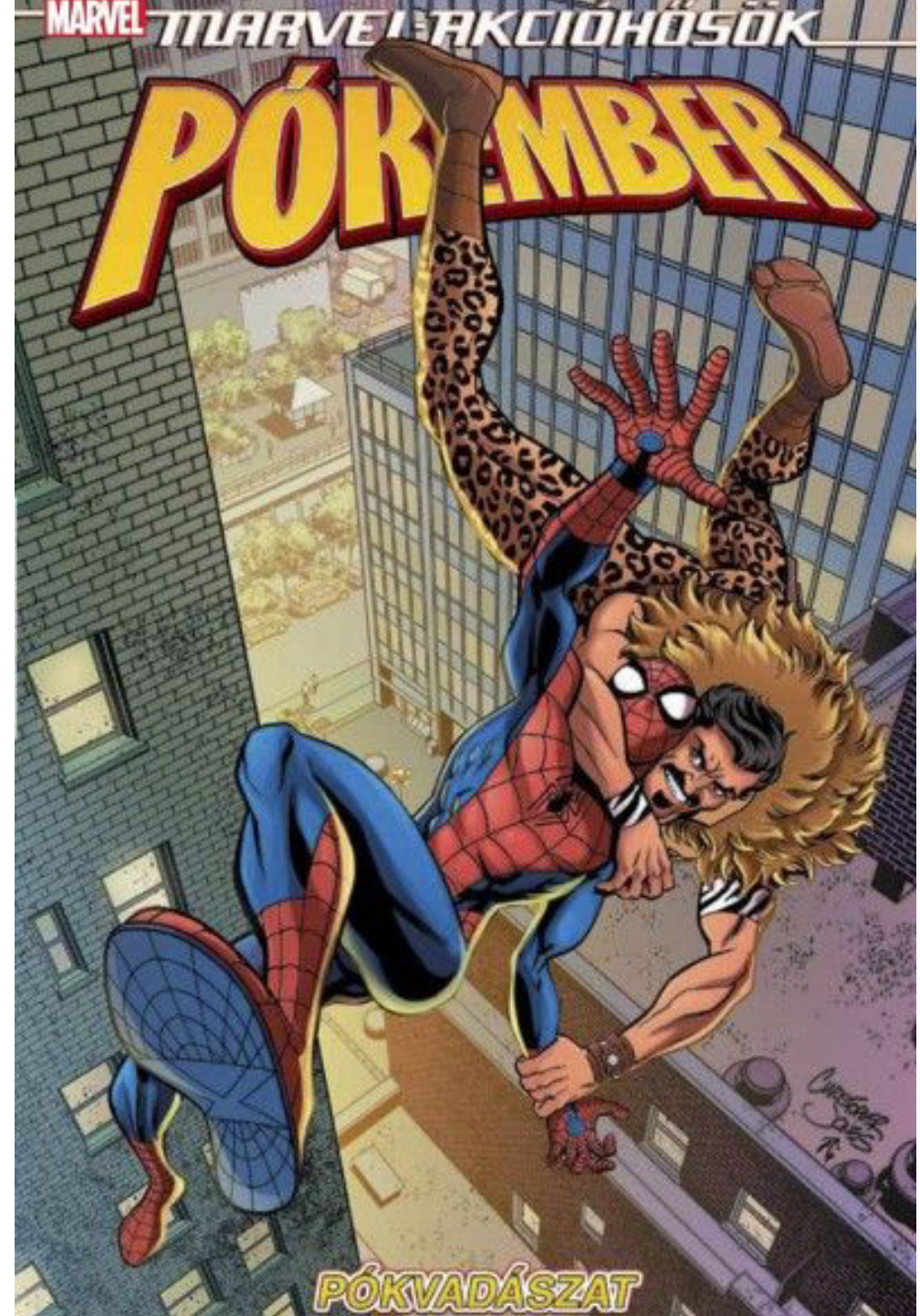


Hossz	?
Műfaj	vígjáték, természetfeletti, misztikum
Forrás	light novel





anime



KELET ÉS NYUGAT ÖSSZEHASONLÍTÁSA
A DEBRECENI EGYETEM HALLGATÓINAK SZEMÉN KERESZTÜL III.

Írta: Molnár Balázs



A következő szöveg a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudomány szakos levelező tagozatos hallgatójának a Rétegmédiák órára készített írása, mely a Momoneko – a vak szamurájmacska 1. történet és a Pókember – Pók vadászat című képregényeket hasonlítja össze.

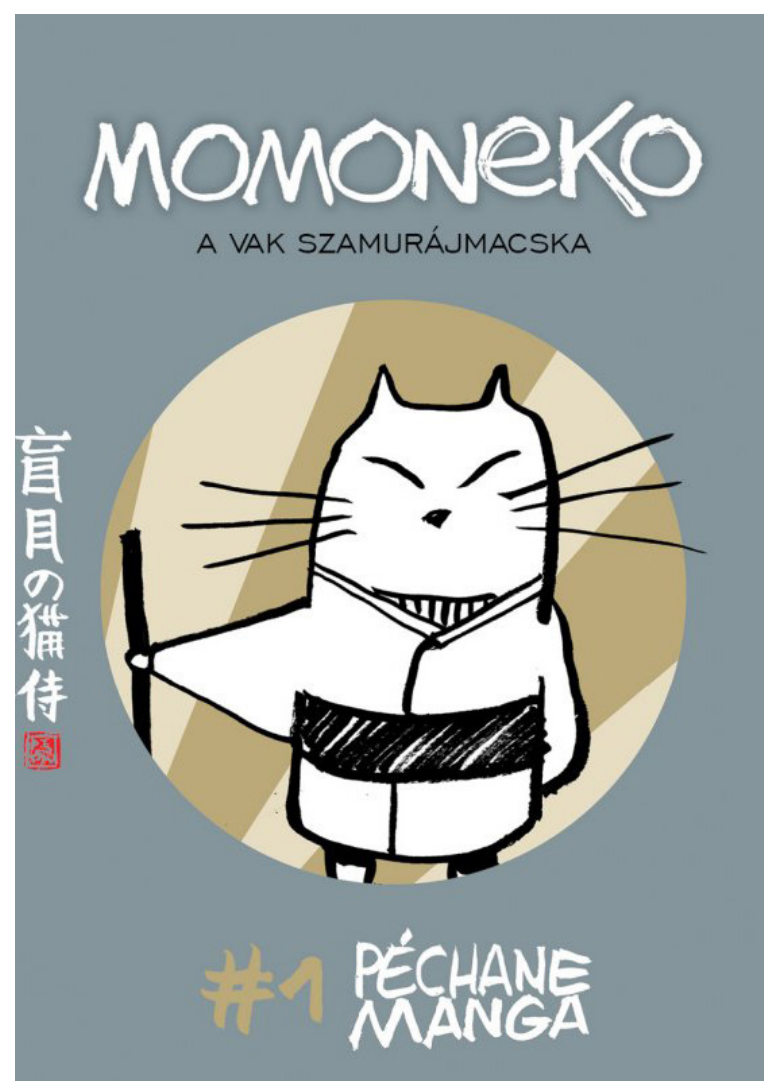
Molnár Balázs: Hasonlóságok és különbségek az amerikai és japán képregények között két hazánkban is kapható kiadványon keresztül

Mivel a képregény még mindig az egyik olyan médium, amelyet a mai modern korban is kézben foghat és lapozhat az ember, ezért szükségét éreztem, hogy beszerezsek egy-egy példányt, és kicsit konkrétan, a mindenki számára hozzáférhető általánosságok mellett, a Momoneko – a vak szamurájmacska 1. történet (2024), valamint a Pókember – Pók vadászat (2021) kiadványokon keresztül a szubjektív érzések is felszínre kerüljenek.

Érdekesnek, izgalmasnak találtam, valamint abszolút pozitív meglepetésként éltem meg, hogy nem tűnt el a piacról ez a rétegmédium és a világhálón kutatva több minőségi forgalmazót, gyártót és webáruházat is fel lehetett fedezni. A képregények tehát továbbra is gyűjthetők, megvásárolhatók és beszerezhetők, akár az új példányok, akár használtan különböző fórumokon. Az viszont már sajnálatosabb tény, hogy igen drágák még a legegyszerűbb példányok is – nyilván a megfelelő minőségű nyomda-, valamint papír

korunkban már horribilis összegbe kerül, amihez még a szállítási költség is társul – hiszen szaküzlet szinte csak a fővárosban található.

A Péchane által írt és rajzolt Momoneko – A vak szamurájmacska 1. történet, valamint a Erik Burnham író és Christopher Jones rajzoló által megalkotott Marvel akcióhősök sorozat Pókember



– Pók vadászat (Spider-Man: Spider-Chase (Book 2)) kiadványokat kézben fogva, a legfeltűnőbb különbség, hogy az amerikai színes, a japán típus pedig nem – kivéve persze a borítókat. Ami feltűnt számomra, hogy a Pókember nemcsak színes, de emiatt sokkal aprólékosabb is. A legmélyebb részletekig ki vannak dolgozva a karakterek és a színterek. Fák, autók, házak vagy állatok, mind borzasztóan jól néz ki. A szuperhős-képregényeknek nincs igazán egyedi megjelenésük, így a jelen példában szereplő képregénynek sem, mivel a design, a színvilág és az arculat adott, ellentétben a mangákkal. Ezután a rengeteg szöveg szembeűnő, hiszen a japán típussal ellentétben rengeteg ilyenrel találkozhatunk és nem ritka, hogy hosszú sorokon át beszélnek egyes szereplők. A belső gondolatokat is sokkal többet használják, mint a mangákban. Az egészen narratívabb megjelenése van, hiszen a másik alkotásban inkább a rajzok viszik előre a történetet. Nyilván mindennek oka,



előzménye, hagyománya és jó részben üzleti célja is van, tehát a különbségek és/vagy hasonlóságok akár többféle megközelítésben is magyarázhatók.

Momoneko egy vak szamurájmacska, aki az emberek világában él. A sógunátus vérdíjat tűzött ki a fejére. Fejvadászok tucatja próbálja eltenni őt láb alól, de Momoneko a látása nélkül is jól forgatja a kardot, ráadásul macskaösztonét is beveti.





A képregény az 52. Fővárosi Képregénybörzére jelent meg a Master-Lab Comics támogatásával. Péchane, a hazánkban élő alkotó füzetében 3 rövid, szöveg nélküli történet kapott helyet, melyek alapja egy-egy keleti közmondás vagy idézet: „Az ember, aki a szenvedélyeinek rabja, az egy vak lovon vágózó, bekötött szemű ember”, „Az élet rövid, a világ örökkévaló”, valamint „Aki mindent elrejt, az mindent megmutat”.

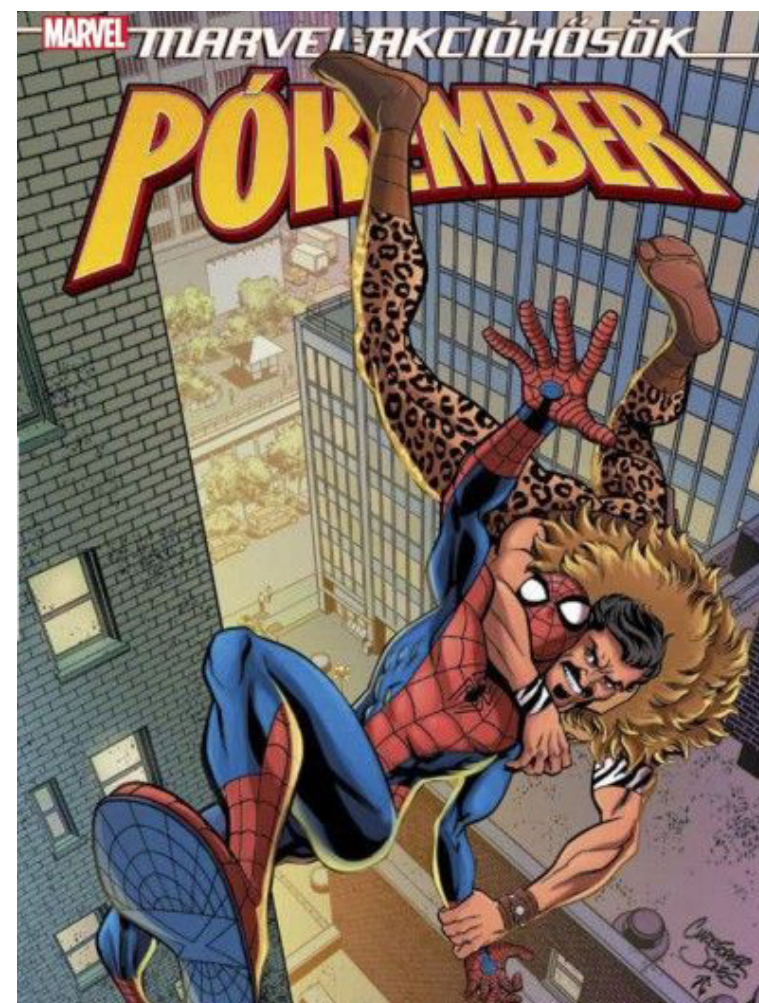
A *Pókember: Pókvadászat* – Marvel akcióhősök képregényben Peter Parker, Miles Morales és Gwen Stacy egy csapatá állt össze, és ifjonti kalandozásaiknak semmi sem szabhat határt. Kivéve persze a házi feladatok tömkelege, a szakmai gyakorlat a Hírharsonában, valamint egy új, veszélyes ellenfél, aki kiszemelte őket magának: Kraven, a vadász. A történet hősei egymás után kerülnek a hálójába, hogy kezdetét vehesse a nagy összecsapás.

A két füzet tartalmi elemei, mondanivalója is merőben eltér egymástól, de számos más különbséget is felfedezhetünk: a történet üteme, a műfajok játéka, a jellemépítés, vagy akár az olvasási módban is jelentős a differencia.

Amerikában a képregény elsősorban a fiatalabb korosztályoknak szól: színes, mozgalmas és nagy részük a heroizmussal foglalkozik, gyakran természetfeletti képességekkel rendelkező superhősök képében (*Superman*, *X-Men*, *Batman*). Ezt a válfaját azonban itthon is mindenki nagyon jól ismeri, mi is ennek a vonzáskörzetébe tartozunk. Ennek a „hősiességközpontúságnak” az oka

„A két füzet tartalmi elemei, mondanivalója is merőben eltér egymástól, de számos más különbséget is felfedezhetünk: a történet üteme, a műfajok játéka, a jellemépítés, vagy akár az olvasási módban is jelentős a differencia.”

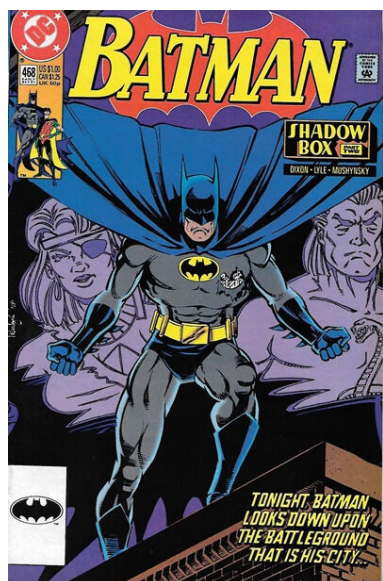
feltehetően a ma ismert amerikai képregény születéséhez vezet vissza a II. világháború idején. A háború borzalmaival szemben szükség volt az embernél nagyobb, adott esetben természetfölötti képességekkel rendelkező hősökre. Arányában ma is kevés kivétel van ezen hozzáállás alól. Az idősebbeknek szánt képregények igen nagy százalékában mindössze azért kerültek ebbe a kategóriába, mert túl sok szexuális vagy erőszakos elemet tartalmaznak. Igen kevés az a képregény,



ami ténylegesen elgondolkodtató és „minőségi”. Nem ítélezhetünk azonban egyetlen irányzat felől sem: mindegyik képes komoly témák feldolgozására, a különbség mindössze a megcélzott célközönségben jelentkezik. Ez azonban nagyon erősen rányomja bélyegét a műfaj általános megítélésére.

Japánban a képregény nem kizárólagosan gyerekek részére szánt műfaj, hanem külön médium. Eredeti szóval mangának szokták hívni. Minden korosztálynak és érdeklődési körnek megvan a megfelelő képregénye, hihetetlen gazdagságban. A családi élettől kezdve akár az olyan egyszerű témáig, mint a golf vagy az olyan bonyolultakig, mint a szerelmi kapcsolatok, minden létezik rajzban ábrázolva. Krimi, vígjáték, romantikus, sci-fi, thriller – a felvonultatott műfajok változatossága lenyűgöző.





Az igazsághoz hozzátartozik, hogy célközönségét Japánban is nagy arányban alkotják fiatalok, azonban bőségesen képviseltetik magukat az idősebbeknek szóló címek is. A természetfeletti a japán képregényben is gyakori, azonban általában kevésbé jellemző a szereplőkre a „szuperhős” kategória.

Mint a fentiekből kitűnik, a manga japán műfaj, japánok készítik őket japánoknak, mindennapi használatra. Ennek ellenére egyre nagyobb népszerűségnek örvend a nyugati országokban is.

Sajnos azonban az amerikai képregényiparra építő cégek elsősorban a saját, biztos fogyasztói piacukra kívánnak építeni, így hivatalos angol fordítást elsősorban az akciódúsabb japán képregények kapnak. Az internet viszont új lehetőségeket nyitott a rajongók előtt: lehetővé vált a szkennelt mangák lefordítása, melyeket a neten ingyenesen hozzáférhetővé is tesznek.

Lényegesnek érzem még az oldalak elrendezésében rejlő lehetőségeket is: számos úgynevezett layout és panelkiosztás, vagy oldalelrendezési struktúra áll a készítők rendelkezésére. Mivel általában a panelt tartják a legkisebb egységnek,

így ezek kiosztása nagyban segíti az olvasót abban, hogy az oldal egy bizonyos részére figyeljen. A *Pókember* képregényben ez gyakorlatilag oldalról-oldalra változik, mindig más a fontos, a figyelmünket az alkotók ilyen módon is igyekeznek megfelelőképpen irányítani. Ezzel szemben az általam kézben tartott manga füzetben egy kivétellel minden oldalon azonos panelkiosztás figyelhető meg. A jól megválasztott panelezés számos megoldást nyújt az alkotók számára, akár a hangsúlyozás, akár a hagyományokra való visszatekintés, a feszültség fokozása vagy éppen az elemek befogadásának mikéntjének megvalósítására. A művész dönthet úgy, hogy vizuális meg egyezésekkel (motívumokkal, színekkel) kapcsol össze több képet képsorban, oldalon, oldalpárban vagy akár az egész műben. A képregény döntően vizuális médium, bár a többi érzékszerv is szerephez juthat, és ahogy a Momoneko mangában is tapasztalható, nagy hagyománya van a szavak nélküli képregényeknek is. A szavakat is használó alkotásokban alkalmazhatnak szövegbuborékokat, ami a képregény legismertebb alkotóeleme. Ezek lehetnek gondolatbuborékok vagy bármilyen alakú buborékok, mellyel az érzelmeket is tükrözni tudják. A szöveg buborék nélkül is szerepelhet, és helyettesítheti kép is. Mindkét típusra jellemzők a hangutánzó kifejezések, melyek gyakorlatilag megjelenítik a hangot, ahogy az úgynevezett sebességvonalak, ismétlések vagy a vizuális túlzások is.

A két típus összehasonlítása véleményem szerint egyértelműen rávilágít a manga fölényére az amerikai képregényekkel szemben. A mangában minden megtalálható, amit az olvasó keres – többféle műfaj, erős történet, logikus befejezés és mélység. Kezdsnek jók az amerikai képregények, a manga azonban elragadóbb, ennek ellenére a kettő közötti választás meglehetősen szubjektív.



A sorozat korábbi részeit az alábbi számokban találod.

AniMagazin 80. szám

AniMagazin 79. szám



manga

GREEN BLOOD

amikor a nyugati maffia klasszikus találkozik a japán képregénnyel

Írta: A. Kristóf



Ahogy a cikk címe már előrevetítette, a manga egy érdekes ötvözet a nyugati kultúrában klasszikusnak számító maffia történeteknek és a mangának. A mű le sem tagadhatná, hogy inspirációi kérdés nélkül a nyugati bűnbandákat bemutató filmek és történetek voltak. Ezt nem kritikának szántam, sőt személy szerint úgy gondolom, hogy ez a furcsa házasság a két stílus között nemhogy meddő, hanem igencsak termékeny. A manga egy kellemes meglepetés volt számomra, ahol a történet és a rajzstílus egyaránt új és kreatív. A kettő közül inkább az előbbi az, ami többet nyom a latba, de erről egy kicsit később.

Nem egy sablonos, jól ismert és bejáratott történetről van szó, hanem egy új és talán emiatt egy kissé meglepő alkotásról. A manga egy kalap alá hozott két egymástól messze álló stílust, ezáltal egy egyedi mű született. Természetesen itt nem azt akarom mondani, hogy nem szoktak nyugati témájú mangák készülni, vagy nyugati stílusra hajazva, mindössze annyit mondok, hogy a *Green*

Blood egy egyedibb alkotás. A mangaka az a Kakizaki Masasumi, aki a *Rainbow* című mangát is rajzolta. Abból 2010-ben anime is készült.

A történet világa

A manga a 19. század végén játszódik, amikor az amerikai polgárháborút követően a gazdaság fellendült az Egyesült Államokban. Ez a fejlődés és jólét tengernyi bevándorlót vonzott az országba, az úgy nevezett „Amerikai Álom” reményében. Azonban, ami várta őket, az inkább egy rémálom volt. A New York-i nyomornegyedben a bevándorlók helyzete borzasztó volt, ahol csak a szervezett bűnözés, prostitúció, erőszak, drogok és alkohol virágzott. A történetünk ebben a környezetben indul, ahol egy fiatal bevándorló mégis hisz benne, hogy van kiút ebből a kútból is. A főhősök Brad és Luke, akik a bűnről ismert „Öt Pont” gúnynevű kereszteződésben próbálnak boldogulni, de céljuk a vadnyugat sötétjébe vezet.

A történet legkiemelkedőbb pontja az állandó feszültsége. Az író nagyszerűen vezeti a történetet úgy, hogy az olvasó sose tudja, mire számíton, sosem lehet tudni, melyik sarokból ugrik ki egy váratlan fordulat, egy nem sejtett fejlemény. Éppen ezért annak ellenére, hogy a történet véres, én inkább a krimi kategóriába tenném, ahol a főszereplővel együtt mi is lassan, lépésről lépésre fedezzük fel ennek az alvilágnak minden titkát és elrejtett zugát

A manga rajzstílusa

Ahogy már említettem, a manga fénypontja a rajzstílus. Egy egyedi stílusról beszélünk, amely erősen hajaz a vadnyugat képére, ugyanakkor aprólékosan és részletesen kidolgozott. A rajzolás alkalmaz egy „elmosódott” hatást, azaz a manga során egy állandó „szürkeség” van jelen, ami komoly alapot ad a mű hangulatához. Úgy gondolom, hogy ez a megoldás igazán egyedivé tette a manga rajzstílusát, ami ugyanakkor a történethez is jól illik, mivel visszaadja a körülmények szürke és elnyomó jelegét.

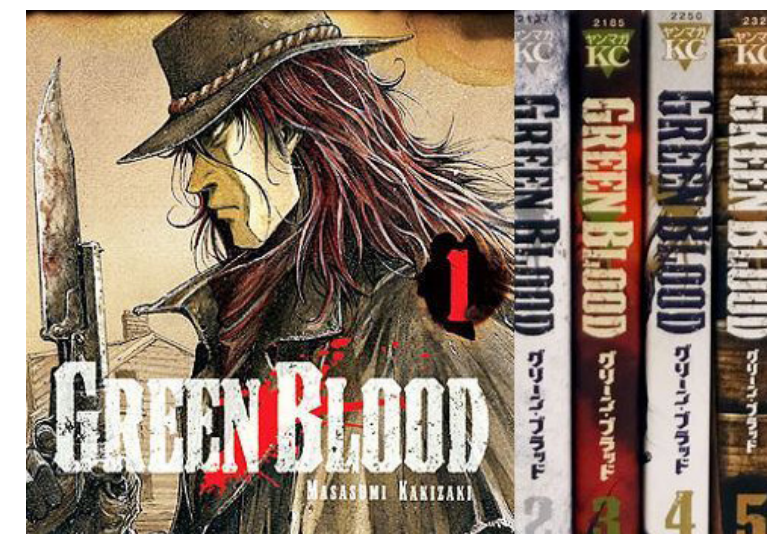
Kinek ajánlom?

A mangát elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a gyors, pörgős, fordulatos történeteket, ahol az olvasó sosem tudja, mi következik. Emellett a történet egy lélektani mű is, vagyis komoly betekintést nyújt az ember életébe, amikor kénytelen

a nyomorban, a depresszióban és a reménytelenségben tengődni. Így habár a manga rövid (összintén lehetett volna hosszabb), a történet mégis összetett és velős. Mindezek mellett, akik szeretik a jól ismert maffiós történeteket, azok sem fognak csalódni ebben az alkotásban.

A manga utóélete

A manga nem kapott semmilyen feldolgozást, és még hivatalos angol vagy más nyelvű kiadásban sem jelent meg. Mindössze különböző rajongói fordítások léteznek hozzá.



Író és rajzoló: Kakizaki Masasumi

Műfaj: történelmi, akció, lélektani, krimi, seinen

Hossz: 5 kötet 49 fejezettel

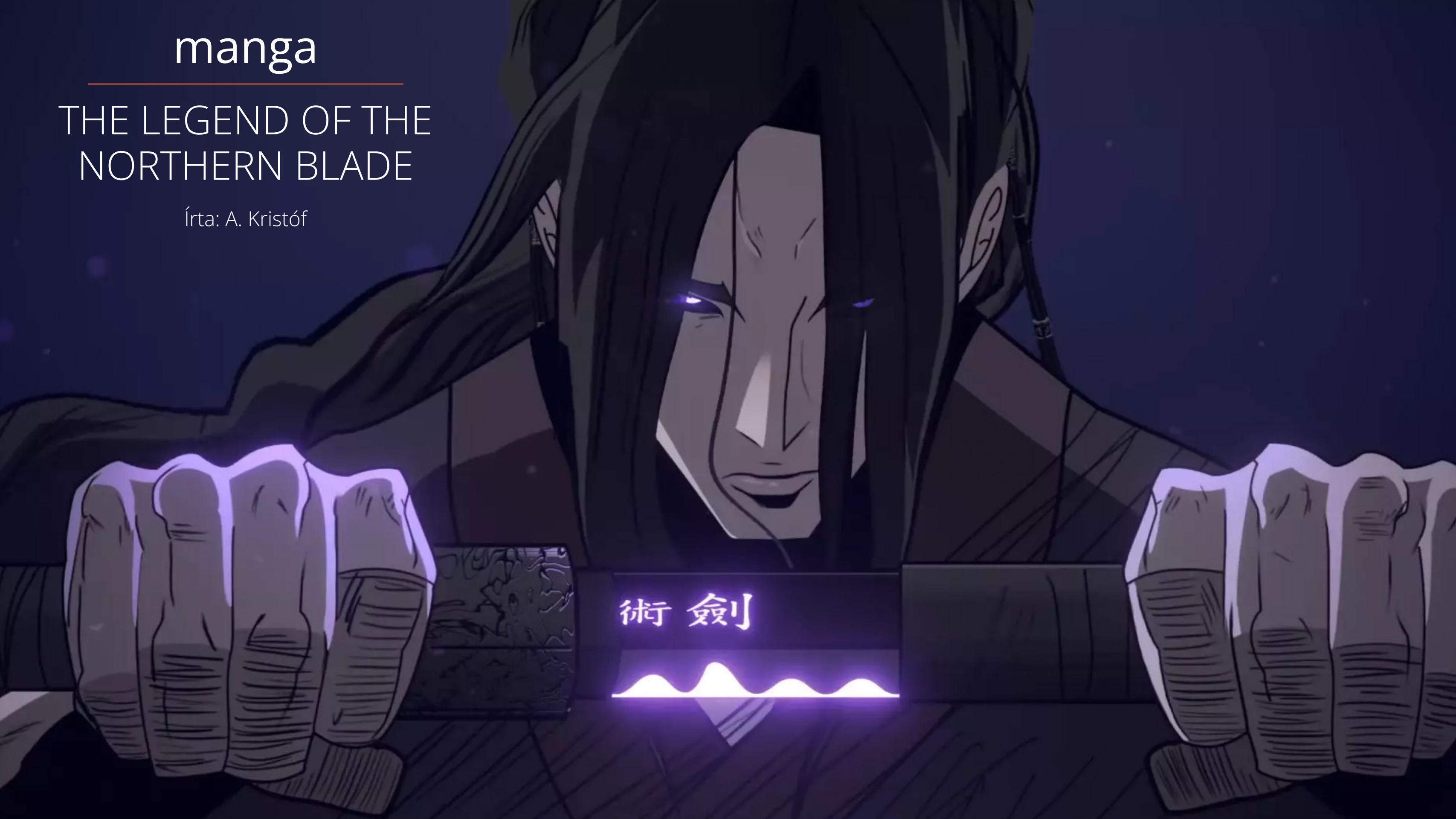
Publikálás éve:
2011. 06. – 2013. 05.



manga

THE LEGEND OF THE NORTHERN BLADE

Írta: A. Kristóf





Nem ez az első alkalom, hogy webtoont ajánlok, szóval úgy gondolom, hogy ez a formátum nem fog meglepni senkit. A webtoon igazán felkapott képregény-típus Dél-Koreában, de természetesen az internet segítségével nem ismert határokat, és számos országban elterjedt, így egyre többen olvassák ezeket a műveket. A webtoon stílusában nem különbözik radikálisan a mangától. Természetesen a különbség nyilvánvaló és azonnal látható, de ha egy kicsit mélyebbre ásunk, nincs akkora különbség. Az eltérések fő oka az, hogy míg a mangákat nyomtatásra szánták, a webtoon mindig is a virtuális térnek lett kitalálva. Így tehát a történetvezetés más, a webtoon megengedheti magának, hogy színes legyen, nyomtatásban viszont ez túl drága lenne. Ezek azonban szerintem csak külsőségek, amik igazán számítanak (a történet, a karakterépítés és így tovább), azok erősen hajaznak a mangákra. Így tehát annak

ellenére, hogy két teljesen különálló stílusról beszélünk, úgy gondolom, hogy a manga kedvelői szeretni fogják a webtoonokat is.

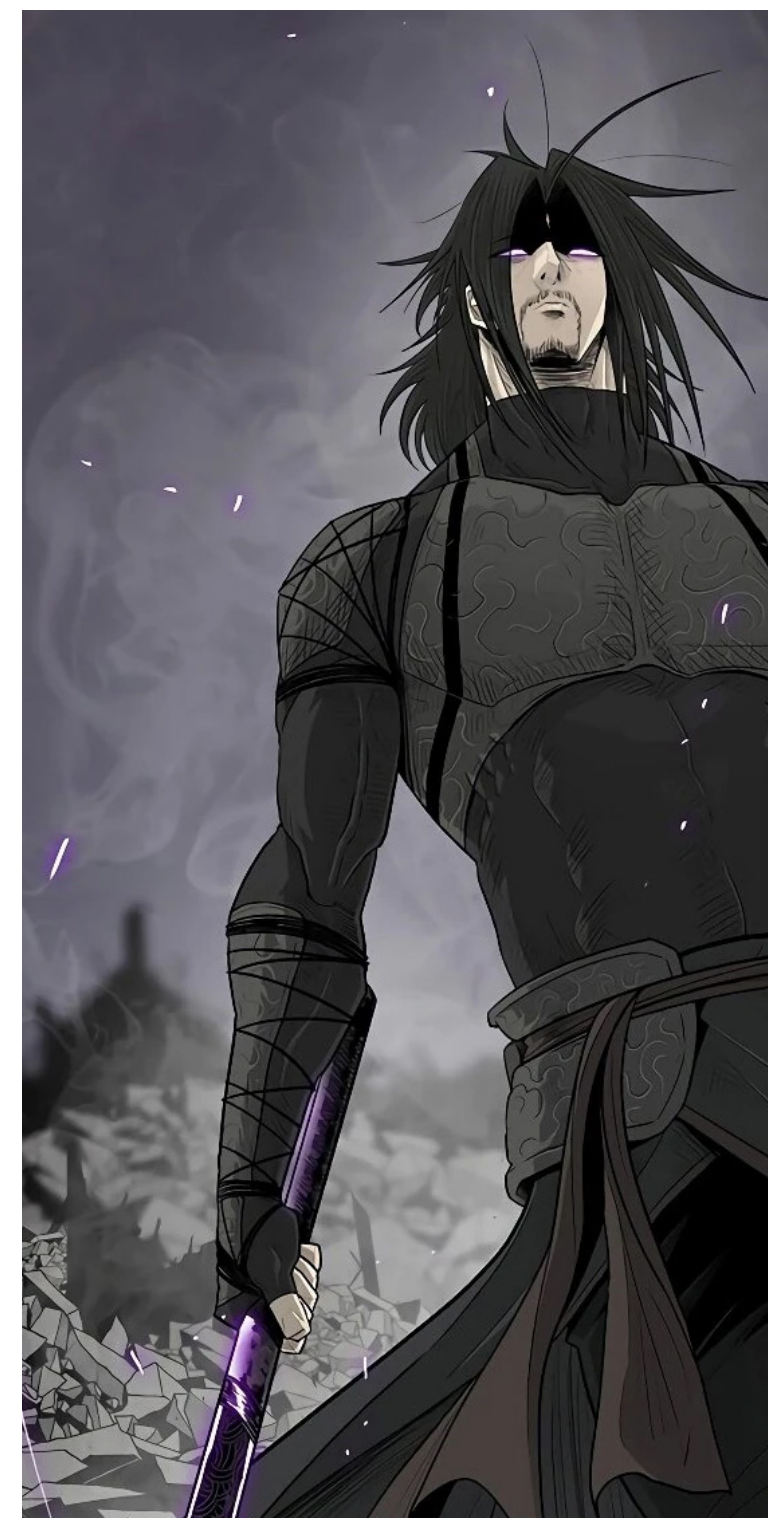
A történet alapja az azonos címen futó dél-koreai regénysorozat, amelyet Woo-Gak írt, a hivatalos webtoont Hae-Min készítette belőle, ami koreai nyelven a Kakao Page oldalán, hivatalos angol nyelvű fordításban pedig a Tappytoon oldalán jelenik meg. Az én cikkem a webtoon alapján készült, alapvetően azt ajánlom olvasásra, azonban az ilyen adaptációk többnyire hűek az eredeti alkotáshoz, így ha valaki inkább a regényt szeretné olvasni, gond nélkül nekivághat, mivel nem fog mást kapni, mint amiről itt írok.

A történet világa

A történet egy képzeletbeli Koreában játszódik, és nemcsak amiatt, hogy itt nincs két Ko-

rea, hanem mert a világot fenyegeti egy bizonyos „Csendes éj (Silent Night)”, amelytől mindössze egy maréknyi harcművészetet gyakorló iskola véd meg. Ahogy azt a mondat sugallja, a harcművészet gyakorlói nem a mi világunkban ismert jámbor emberek, hanem a fantázia világ rettenthetetlen kardforgatói, akik kérdés nélkül emberfeletti képességekkel rendelkeznek. Így tehát a történet beilleszkedik a jól ismert „jó a gonosz ellen” témába, de hogy ki a jó és ki a gonosz, már nem nyilvánvaló.

Mindemellett a mű komoly hangsúlyt fektet a harcra, különösen a harcművészetre. A történet középpontjában ez a két elem található, melyek megtestesülése a főhős, aki az egyik harcművészeti iskola vezetőjének a fia. Az apját törbe csalják, ő pedig kénytelen rabként élni, amíg alkalom nem adódik számára, hogy megszökjön, és elindulhasson a bosszú útján.





Ennek köszönhetően habár a történet a „világ megmentéséről” szól, mégis egy személyes nézőpontból látjuk, ahogy a főhős átéli és értelmezi az eseményeket.

A mű rajzstílusa

Ahogy már említettem, a rajzstílus eltér a mangákétól. Ez elsősorban azért van így, mert a webtoon egy digitális forma, ahol a rajzolás is digitálisan történik. A különbség szembetűnő, de ez önmagában nem jelenti, hogy a webtoon rosszabb, mint a kézzel rajzolt manga. Őszintén megmondva itt két teljesen más dologról, két különálló kategóriáról beszélünk, amit a két stílus összehasonlításakor nem kellene elfelejtenünk. A webtoon napjainkra annyira elterjedt műfaj, hogy külön képregény-kategóriát jelent.



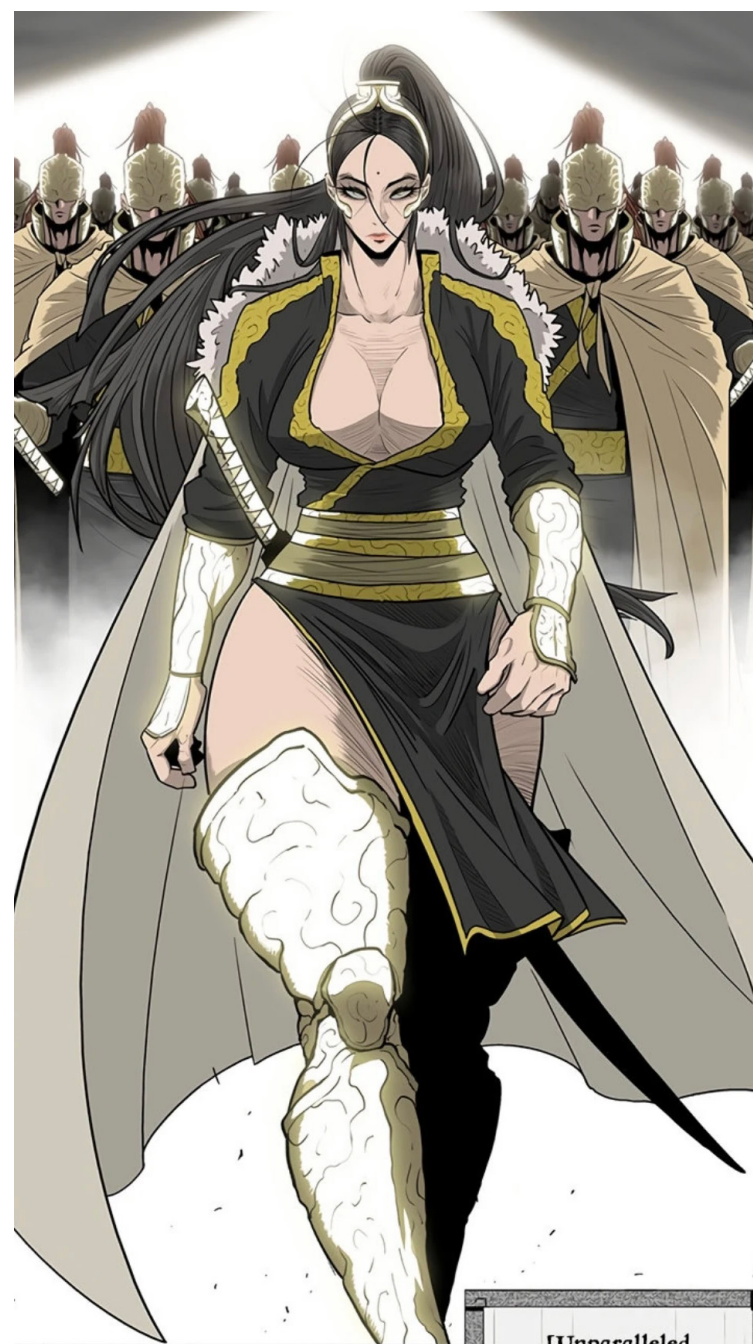
Visszatérve a *The Legend of the Northern Blade* webtoonra, a rajzstílus szép, kidolgozott, aprólékos, néha túloz (csak amennyire elvárható egy shounen és akció történettől), és mindig könnyen nyomon követhető. Én személy szerint nagyon élveztem az alkotás rajzstílusát, és úgy gondolom, másoknak sem lesz rá panaszuk. A rajzolás szépen kiegészíti a történetet, és segít abban, hogy jobban átjöjjön a mondanivaló.

Kinek ajánlom?

Lehet, hogy egy kicsit viccesnek tűnik, de én ezt a művet az akciófilmek kategóriába tenném. Tipikusan olyan webtoon, ahol sok a harc, van egy elég jó háttértörténet, a szereplők elég jól kidolgozottak ahhoz, hogy előrevigyék a cselekményt, és az egész egy érdekes környezetben játszódik. Amikor olvastam a webtoont, néha olyan érzésem volt, mintha Jackie Chan hongkongi filmjeit látnám. Így a történetet mindenképp azoknak ajánlanám, akik egy akciódús, de viszonylag egyszerű művet szeretnének olvasni, ahol látható, hogy mi miért történik, és milyen irányba megy a sztori.

A történet utóélete

Tudtommal nincs kilátásban új adaptáció, viszont a történet még nem ért véget. Itt megjegyezném, hogy bár a webtoon digitális formátum, megjelent nyomtatásban is, de mindössze limitált példányszámban.



[Unparalleled
Renowned Family]
Moyong yul Cheon's
eldest daughter
Moyong Hyun



Cím: The Legend of the Northern Blade

Típus: manhwa

Kiadás: 2019. 12. 31.

Műfaj: akció, kaland, fantasy

Téma: harcművészet





manga

OLVASSUNK DANMEI MANHUÁT! 5.

Ajánlók

Írta: Catrin



A mostani ajánló rövidebb és számomra közepes címekkel teli. Sehol egy népszerű, ismertebb alkotó, sehol egy kedvenc regény/manhua. Fő a változatosság! Illetve kellett az idő másra... így a választásom ezúttal tényleg pár Bilibili Comics berkein belül követett címről szól. Bár egyszerűbb, könnyedebb darabok, fontosnak tartom ezeknek a bemutatását is, hátha másnak jobban fognak tetszeni. És persze mindig jó, ha szélesedik a paletta.

Ajánlók

Me and My Zoo regényadaptáció

Címváltozatok: Those Years I Opened a Zoo
Kínai cím: Wo Kai Dongwuyuan Naxie Nian
Készítők: eredeti író: La Mianhua Tang De Tuzi (Marshmallow Bunny), manhua alkotó: Chry
Hossz: 152 fejezet, lezárt
Év: 2019-2021
Műfaj/téma: modern, slice of life, urban fantasy, démonok/istenek, vígjáték

Kivételesen most azzal kezdem az ajánlót, amire a legkevesebb pontot adtam, de ez legalább egy hosszabb, kb. befejezett cím, nem úgy, mint a cikk utolsó rövidkéje. Ráadásul ennek animézata is van, emiatt talán ez a legismertebb danmei a mostani ötös közül. A danmei jelleggel persze itt erősen lehetne vitatkozni, hiszen csak minimálisan, és főként csak a manhua végefelé

akad pár BL-re utaló jelenet a főszereplők között. A hangsúly itt tehát az állatkert mindennapjain és a poénokon van, amikből szinte mindegyik karakter egyformán kiveszi a részét.

Duan Jiaze, a 23 éves főszereplő megörököl egy katasztrófális állapotban lévő állatkertet, sínylődő lakóival. Egy applikáció segítségével azonban hamar életet lehel a helybe, ami ezentúl isteni lényeket is fogad, kilencfarkú rókát, kígyókat, medvét vagy a háromlábú aranyvarjút, aki emberi alakjában természetesen jóképű férfi... Ő Luya, a mondhatni második főszereplő, jellemét



tekintve egy mogorva, arrogáns alak, de idővel ő is barátságosabb lesz, legalábbis Duan közelében.

Sajnos engem sem a karakterek, sem a történet nem fogott meg, pontosabban anime formában egy kicsit szórakoztatóbb volt. A 13x14 perces sorozatot a Haoliners stúdió készítette (TGCF, Ling Qi, Tong Ling Fei, Bai Yao Pu stb.), főszerepekben pedig Zhang Jie (pl. Wei Wuxian) és Su Shangqing (pl. Jin Ling) remekeltek. A poénok ebben a formában jobban működtek, a manhua viszont tartalmasabb, jobban megszeretteti a mellékszereplőket is. Mivel a regényt nem ismerem, és nincs is végig angol fordítása, így nem tudom, mennyit változtattak rajta az adaptációkban, de nem úgy tűnik, hogy bármelyik végigadaptálta volna. Ettől függetlenül a slice of life sztori miatt igazán nagy hiányérzetem nincs a zárással kapcsolatban... de akár BL, akár állatkert fronton sokkal tartalmasabbat vártam. A regény remélhetőleg jobb ennél.

Ami a manhua rajzolását illeti, szintén nem sokat segített a történet megkedvelésében. A karakterdizájn nem rossz, emlékezetes, érdekesek a vastag kontúrok. A háttér, az applikáció kinézete és a jelenetek váltakozása viszont eléggé önisémetlő és szegényes.

Inkább a donghuát ajánlom, de ha az tetszik, érdemes megismerni a manhuát is.

Értékelésem: 5/10

AniList: 72%

The Taoist Doctor regényadaptáció

Címváltozatok: Dao Doctor
Kínai cím: Dao Yi
Készítők: eredeti író: La Mianhua Tang De Tuzi (Marshmallow Bunny), manhua író: Dongfang Ze, manga rajzoló: Guo Li
Hossz: 38 fejezet, lezárt (angol fordítása még folyamatban)
Év: 2021-2022
Műfaj/téma: modern, slice of life, urban fantasy, kínai & nyugati orvoslás

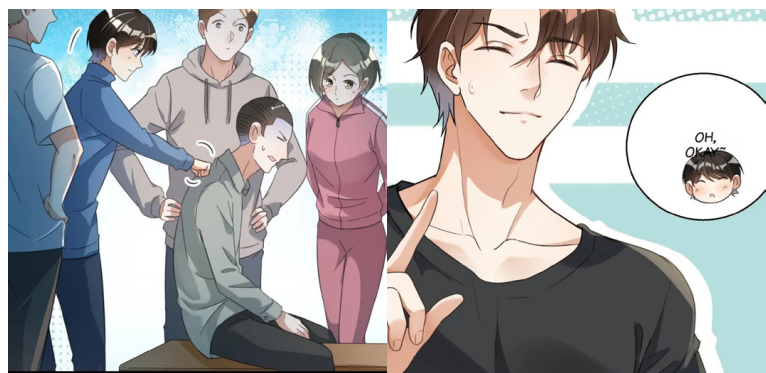
A fiatal taoista doktor sztoriját ugyanannak a szerzőnek köszönhetjük, mint az előző állatkertest. A manhua alkotók eltérnek, de a hangulat így is nagyon hasonló. Szerencsére ez a történet kicsit jobban tetszett, viszont alig érhető el angolul. A Bilibili Comics megszűnéséig 21 fejezet volt lefordítva belőle, de más oldalakon csak az első 10 fordítását találtam.





A manhua végét én a kínai szöveg képfordításával olvastam el... szóval talán hiába is ajánlom. Az azonos író miatt viszont mindenképp meg akartam említeni. A regény fordítását itt sem követem, belelapozva a kínai szövegbe viszont úgy tűnik, a manhua elég hiányosan adaptálta, illetve a zárását is megváltoztatták...

Zhou Jinyuannak fiatal orvosként állandóan bizonyítania kell, hogy ő nem egy sarlatán, mivel a hagyományos akupunktúrás és egyéb kínai gyógyászati módszereit sokan megkérdőjelezi. Persze egyre többen támogatni kezdik, különösen barátja, Rong Xixue, akinek érzéseit Jinyuan majdnem a történet végéig észre sem veszi. Ettől függetlenül aranyosak, akár Xixue lassú próbálkozásai és reménye, akár az egyre több siker a páciensekkel. Jinyuan nagyon tehetséges, folyama-



tosan túlórázik, így a történet nagy része itt is a munkára fókuszál, nem pedig a BL jelenetekre. A manhua zárása eléggé túlzóra sikerült az eredmények és elismerések tekintetében, de a főszereplőknek mindenképpen happy end, akár itt, akár a regényben. Az állatkerteshez hasonlóan itt is gyakran dominál a könnyed, humoros hangulat, de a betegségek kezelése miatt valamivel több a dráma is. Ha nem várunk nagy danmei romantikát, akkor érdemes esélyt adni neki, mert egy kedves, érdekes történet, pláne, ha nyitottak vagyunk az akupunktúrás gyógyításra.

A karakterdizájn nekem kicsit jobban tetszik itt, mint az előzőnél, de eléggé egyszerű ez is, a hátterek szintén... gyakran 3D sablonok vagy áteffektelt fotók, legtöbbször pedig minimalisták a panelek. Sokat tehát ne várjunk tőle.

Értékelésem: 6/10

AniList: 52%

Mr. Y & Mr. J regényadaptáció

Címváltozatok: Immediate Violation

Kínai cím: Jishi Weigui

Készítők: eredeti író: San Fu Qi, manhua író: Kuang Cao Bu Zhi, manhua rajzoló: Wu Qi

Hossz: 79 fejezet, lezárt

Év: 2021-2022

Műfaj/téma: modern, slice of life, reinkarnáció/isekai, színészek, show business, adósság

A „második esély”-es danmeiek közül könnyedén megkedveltem ezt a manhuát, és a mostani felsorolásból is talán ez a legszórakoztatóbb. Pedig az alapszitu nem a kedvencem: Ye Changshi híres és elismert színész, de pályája csúcsán meghal gyomorrákban. Pontosabban átkerül egy alternatív univerzumba, egy fiatalabb Ye Changshi testébe, aki épp öngyilkos lett. A világ nagyon hasonló, de az ottani körülményei, múltja, jelleme teljesen más volt. Ami közös, hogy ez az alternatív énje is színészi karrierbe kezdett, amit a másik világból szerzett tapasztalataival most könnyedén ki tud használni. Ye Changshi egyik célja, hogy jobban megismerje, miért jutott ebben az életben is keserű sors neki, közben pedig igyekszik „elődje” adósságait megoldani, és egy boldogabb életet élni. A sorsnak hála megismerkedik Ji Linggel, egy rendkívül tehetséges és népszerű színésszel, aki szépen lassan bearanyozza a napjait. Persze előtte még adja a hideg, mogorva, megközelít-



hetetlen magányos farkast, de hamar belezúg Ye Changshiba.

A manhua egy jelentős része filmforgatás közben játszódik, ahol a főszereplők munkatársak lesznek, de a későbbi terveiket és karrierjüket is tovább követhetjük. A történet vége itt is teljesen happy end, sok-sok sikerrel, a pár pedig már a manhua közepe körül összejön. Összességében tehát ez egy kedves és mókás sztori, némi drámával fűszerezve. Utóbbi az, ami nekem kevésbé tetszett, illetve az egész manhua menete is inkább egyszerűbb, nem túl kiemelkedő megoldásokkal.





A rajzolása is vegyes érzéseket kelt. Vannak benne látványosabb, szép, részletesebben színezett képek... de a történet előrehaladtával ezek száma jelentősen csökken. Általánosságban pedig eléggé egyszerű a látvány, időnként hanyagnak is mondható, de nem rosszabb az átlagos felhozatalnál, a karakterdizájn pedig szinte végig ugyanazt a színvonalat nyújtja.

A regényét ennek sem ismerem, de a manhua története lezárt, angol fordítása pedig végig elérhető. Ha tetszenek a filmforgató vagy modern isekai BL-ek, akkor érdemes elolvasni. Egyébként színészes témában jó pár manhua van még... egyszer majd azok is sorra kerülnek a rovatban. Kedvencem közülük az **I Ship My Rival x Me**, aminek a Seven Seas hamarosan megkezdte a kiadását. Csak azért nem válogattam be még az ajánlóba, mert a regény írójától, PEPA-tól jó lenne több művel is ismerkednem... Mindenesetre ezt a manhuát is ajánlom figyelmetekbe!

Értékelésem: 6/10 (bár néha 7/10-nek éreztem)

AniList: 71%

Kevésbé ajánlott

A regényadaptációk után most két original manhua következik, amik sajnálatosan félbemaradtak. Mindkettőben volt potenciál, ugyanakkor látható, hogy alkotóik nem a leggyakorlottabbak. Bár ezeknél jóval egyszerűbb rajzolású képregények közt is találunk hosszabb, lezárt, sőt sikeres alkotásokat is, így igazán kár értük.

Hands Off, Evil Dragon! original

Címváltozatok: How to Charm Your Dragon

Kínai cím: Yao Bei E Long Chi Diao Le

Készítők: író: Yeying Gongzuoshi, alkotó/rajzolócsapat: Mao Dan Dan Gongchang

Hossz: 56 fejezet, félbehagyott

Év: 2020-2021

Műfaj/téma: fantasy, sárkány, crossdressing

Igazából a főszereplők szempontjából nem értrossz helyen véget a történet, de túlságosan hirtelen zárult, így nem ússzuk meg hiányérzet nélkül.

A Yan folyó sárkánykirálya minden évben új feleséget követel magának. Hogy ne legyen több áldozat, a harcos Cui Su elhatározza, hogy megöli a sárkányt... de ehhez női ruhába kell bújni a



legújabb feleségjelöltként. Miután sikeresen bekémkedti magát Yanye birodalmába, rá kell jönnie, hogy nem is anniyra elvetemült ez a démonúr. Természetesen nem kell sokáig várni köztük a vonzalomra, közben pedig megtudhatjuk, mi történt a korábbi áldozatokkal, és megismerjük Yanye birodalmát és további ellenségeit is.

A főszereplők mókásak, és lassan, de alakul a viszonyuk, aztán véget is ér a sztori... pedig a cselekmény is egyre tartalmasabbá vált. Lett volna még a készítőknél ötlete, de ebben a formában elég felejthető manhua.

Inkább a rajzolása az, ami megmarad az emberben, de az is főként a hátrányai miatt: a dizájn bár kicsit egyedi (engem könnyen megfogott a főszereplők ábrázolása) és időnként hatásosab-



ban színezett, legtöbbször elnagyolt, kidolgozatlan és aránytalan képekkel halad a történet. A közel 60 fejezet alatt azért enyhén változik, itt-ott pedig javul a látványa és a szerkesztése.

A crossdressing témában már ajánlottam más manhuákat, igaz, azok modern közegben játszódtak, de a történelmi-fantasy tematikájúak közül is találunk jó párat. Szebbeket és jobbakat is a férfi feleség/ágyas témában (pl. **This Princess Consort Is a Man**). Idővel ezek is bekerülhetnek majd a rovatba.

Értékelésem: 6/10

AniList: 66%



My Lord Tricks Me Into Love original

Címváltozatok: The City Lord Always Play Tricks on Me

Kínai cím: Chengzhu Zong Shi Taolu Wo

Készítő: Tao Zhou Zhou

Hossz: 54 fejezet, félbehagyott

Év: 2019

Műfaj/téma: történelmi fantasy

Hasonló hosszúságú, mint az előző, csak még lassabban haladt, akár a cselekmény, akár a románc (bár ezzel alapvetően nem lett volna baj). További rossz hír még a befejezetlensége mellett, hogy míg az előbbi cím végig elérhető angolul, ezt mostanság nem találtam meg sehol, pedig a Bilibili Comics-on ezt is teljesen lefordították. Amikor ott követtem, nagyon sajnáltam, hogy rövidk a fejezetei, és hogy nem folytatták tovább a szto-

rit... Pedig ha szépen végigviszik, talán ez lett volna a kedvencem a mostani ajánlóból.

Xu Yant befogadja a Miao régió egyik szektafője, így korábbi barátjával, Jiuvel, Fuxi könyörtelen urával ellenségeké válnak. Xu Yant egy mérgezett nyíllal megölik, de halálának pillanatában eszébe jut Jiu, akit még utoljára látni szeretne, így lelke megszállja Jiu egyik férfi ágyasának testét. Xu Yan ettől egészen lesokkolódik, de még nagyobb döbbenetet okoz neki, mikor szemtanúja lesz, hogy Jiu hazaviszi és őrzi a holttestét. Xu Yannak amint lehetősége adódik, meglesi saját testét, de Jiu észreveszi és kérdőre vonja, mégis ki ő, és mit keres ott! Ettől fogva egyértelmű, hogy a rideg Jiu bizony nem törődik egy ágyassal vagy szeretővel sem, Xu Yan viszont még mindig elképesztően fontos számára. A cselekmény egyszerre szól a múltjukról, az alakuló érzelmeikről és a Fuxi körüli konfliktusokról. Az 54 fejezet alatt sajnos mindenből csak egy kis rövid ízelítő jut. Persze



így is szórakoztató az a feszültség és titok, hogy Jiu nem tudja, hogy a körülötte „legyeskedő” férfi valójában Xu Yan, de egyre jobban emlékezteti rá, és egyre kevésbé tud ellenállni neki...

Jó lenne, ha egyszer mégis folytatnák az ilyen elkaszált manhuákat. A [79. számban](#) ajánlott *In the Name of Bai Ze* is végül ugyanígy járt. De vannak dolgok, amik miatt így is érdemes beleolvasni ezekbe a művekbe is. Itt például az alapsztori mellett engem nagyon megfogott a rajzolás!



A karakterdizájn a hangsúlyos arcszínezés miatt egészen egyedi, és itt végig tartja ugyanazt a színvonalat. A ruhák is nagyon szépek, a hátterek pedig jól szerkesztettek, és az egyszerűbb jelenetekhez is illeszkednek.

Értékelésem: 6/10

AniList: 56%

Ennyi volt most ezekről a számomra közepebbi darabokról. Legközelebb mostmár tényleg Mo Xiang Tong Xiu manhuákról lesz szó, hogy pótoljam a magyar kiadás feletti örömködést! A démoni út nagymestere 3. és 4. kötete addigra meg is jelennek!

**Az Olvassunk danmei manhuát!
sorozat korábbi részei.**

A letöltéshez kattints a cikkekre.

Ajánlók és priest, 80. szám

Ajánlók és Meng Xi Shi, 79. szám

Nehézségek és ajánlók, 78. szám

Bilibili Comics, 77. szám



live action

YUZUKI-SAN CHI NO YON KYOUDAI.

Írta: supermario4ever



Bár nem futott akkorát tavaly ősszel a *Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai.*, de akik látták, azok szinte kivétel nélkül elismerően nyilatkoznak az animéről. Talán ez inspirálhatta az NHK-t, hogy készítsenek élőszereplős sorozatot a manga történeteiből. A dorama 2024. május 27-én indult útjára, nézzünk is bele.

Az animéről volt szó korábban (*AniMagazin 77. szám*), ezért csak röviden vázolnám a történetet: A Yuzuki család négy gyereke két éve egy végzetes autóbaleset következtében elvesztette a szüleit. Szerencsére a legnagyobb fiú már nagykorú, így gondozásába vehette az öccseit. Az ő mindennapjaikba nyerhetünk betekintést. Doramát készíteni a mangából azért nem nagy kockázat, mert történései annyira valóságosak, hogy szinte semmilyen animés-mangás klisével nem él. Tudható, hogy az animék live action adaptációi az esetek többségében azért nem szoktak sikerülni, mert próbálják áthozni az animékre jellemző reakciókat, mozdulatsorokat, és ezek élőszereplős

formában gyakran kellemetlenül néznek ki. Sok esetben van az, hogy valójában nem a színész játssza rosszul a szerepét, hanem maga a jelenet, a snitt annyira valótlan, hogy bárki is próbálna úgy viselkedni, ugyanúgy kellemetlen lenne tőle. Ezeket részint azért is hozzák át, mert a dorama célközönsége elsősorban a manga és/vagy az anime rajongói.

Ám a *Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai.* esetében ilyenről szó nincs. Ennek ellenére úgy megkavarták a manga történéseit, hogy vannak jelenetek, amik csak nyomokban emlékeztettek az eredeti történetre. Volt, hogy úgy kellett összeraknom, hogy most mit láttunk, ez pontosan hol is volt. De ezt azért is tehették meg, mert a történetek inkább epizodikusak, nincs egy fő esemény-szál, amire épül a cselekmény. Ennek köszönhetően még azoknak is tartogat újdonságokat, meglepetéseket a dorama, akik látták az animét, olvassák a mangát.

Ami nagyon tetszett, hogy megőrizték az események természetes sodrását. Nem tették fe-

leslegesen drámaivá a történetet csak azért, mert négy árva testvér került fókuszba. Az anime is azért vált közkedveltté, mert csak annyira volt drámai, hogy lehessen érezni, hogy nekik, négyüknek azért nem ugyanolyan az élet, mint akiknek élnek a szüleik, de mindent megtesznek azért, hogy a lehetőségeikhez mérten teljes életet éljenek. A doramában még ennyire se tették drámaivá az eseményeket. Gyakorlatilag fel se tűnne, hogy nem élnek a szüleik, ha nem ez lenne a történet egyik fő apropója. Az epizódok mégis nagyon szerethetőek, az új ötletek meg csak még többé teszik a sorozatot, némely jelenetek kifejezetten viccesek.

A színészeket is nagyon jó érzéssel választották ki. A fizimiskájuk önmagában elárulja, hogy ki melyik testvért alakítja. A színészi játék az esetek döntő többségében annyira jóra sikeredett, hogy az az érzésem támadt, hogy a gyerekszínészek személyisége is tényező volt a castingon. Hihetetlen természetességgel játszották el a jeleneteket, az egész történet flow-ban van.

„...megőrizték az események természetes sodrását. Nem tették feleslegesen drámaivá a történetet csak azért, mert négy árva testvér került fókuszba. Az anime is azért vált közkedveltté mert csak annyira volt drámai, hogy lehessen érezni, hogy nekik, négyüknek azért nem ugyanolyan az élet”





„a Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai. live action adaptációja méltó a manga és az anime színvonalához. A végére természetesen kapott egy kis drámát is, aminek ugyan tudható a zárása, de a kivitelezés kiválóra sikeredett.”



A Minatót alakító Yamaguchi Haruhi esetében szinte magától értetődő, hogy a mindennapi életben ő is a társaság központja. A Yuzuki Mikotót alakító Ohno Haruto tekintete nagyon kifejező, ahogy elmélyülten nézi a másikat, mintha keresné a mások számára láthatatlan lényegét. Szerencsére a Gakutót alakító Nagase Yahiro semmi olyan jelenetet nem kapott, ami természetellenes lenne egy 6-7 éves gyerektől. Bár tőle furcsának hathat, amilyen választékosan fejezi ki magát, meg akkor is furcsán néztem, amikor kanjival írt levelet úgy olvasott, mintha tényleg értené, hogy mi áll rajta. Tudható, hogy a japán gyerekek sokáig tanulnak írni, és kanjit sokáig ők is furiganázva tudnak olvasni. De az ő esete talán még betudható annak, hogy tízezer gyerek közül ő a csodagyerek. Talán a Yuzuki Hayatót alakító Fujiwara Taiyu az, aki nem az igazi. Arcra tűnik inkább modellnek, semmint gondoskodó bátyusnak. Hasonló benyomást kelt az alakítása is.

És akkor ne feledkezzünk meg a szomszédokról sem, akik szintén tartalmasabbá teszik az eseményeket. Tőlük is láthattunk olyan egyedi ötleteket, poénokat, hogy teljes értékű tagjai lettek a történetnek.

Később előjönnek itt-ott komolyabb hibák, például az egyik családtag felbukkanása teljesen felkavarja az események természetes sodrását, de később neki is meglesz a maga funkciója. Így azt mondhatom, hogy kiváló lett a Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai. live action adaptációja, méltó a manga és az anime színvonalához. A végére



természetesen kapott egy kis drámát is, aminek ugyan tudható a zárása, de a kivitelezés kiválóra sikeredett.

Egyelőre nem érhető még el angol felirat a dramából, de annyira jók a színészek alakításai, hogy nemcsak az eseményekből, de az arckifejezésekből is ki lehet találni, hogy miről beszélgetnek. Japán felirattal kezdő japánosok is elboldogulhatnak a sorozattal, egyedül Yuzuki Mikoto az, aki annyira bonyolult nyelvezettel fejezi ki magát, hogy sokszor még csak megtippelni sem tudom, hogy mit mond. Ezért talán érdemes megvárni az angol feliratot, de a dorama nivójának köszönhetően japánul is teljes mértékig élvezhető a sorozat.

Cím: Yuzuki-san Chi no Yon Kyodai.

Angol cím:

The Yuzuki Family's Four Sons

Hossz: 32 epizódx15perc

Év: 2024

Csatorna: NHK





live action

DETECTIVE SCHOOL Q

Írta: Yuuko



Őszintén szólva nem szoktam sok régebbi – nagyjából 2017 előtti – ázsiai sorozatot nézni (de ez nem csak az ázsiai sorozatok tekintetében jellemző). Erről sem tudtam, hogy 2007-es, csak akkor jöttem rá, amikor elkezdtem nézni. Azt a felbontást nem lehet nem felismerni... Végül úgy döntöttem, hogy ha már a történet felkeltette az érdeklődésem, akkor adok neki még egy esélyt. Az első rész eleje még annyira nem győzött meg, de a rész befejezése után már nem az volt a kérdés, hogy folytatom-e, hanem hogy kedvenc lesz-e.

Spoiler: kedvenc lett, ráadásul a mangát, illetve az animeadaptációt is bepótoltam utána. Elsősorban a live actionról szeretnék írni, mert az tetszett a legjobban, de pár mondatban kitérek majd a mangára, illetve az animére is. Ez a sorozat az élő példa arra, hogy milyen az, amikor a fő szálát tartják csak meg az eredeti cselekményből, mégis lehet élvezni a történetet ebben a formában is. Mivel vannak bőven eltérések a három verzió között, ezért amit a történetről és a karakterekről írok, az csak a live actionön alapul, ami ugyan végig feldolgozza a mangát, de tényleg rengeteg mindent kihagyott vagy megváltoztatott benne. Az anime azért nem ment olyan messzire, de abban is voltak apró, ám lényeges változtatások.

Történet

Mivel Tokióban egyre több bűncselekményt követnek el, a legendás detektív, Dan Mo-

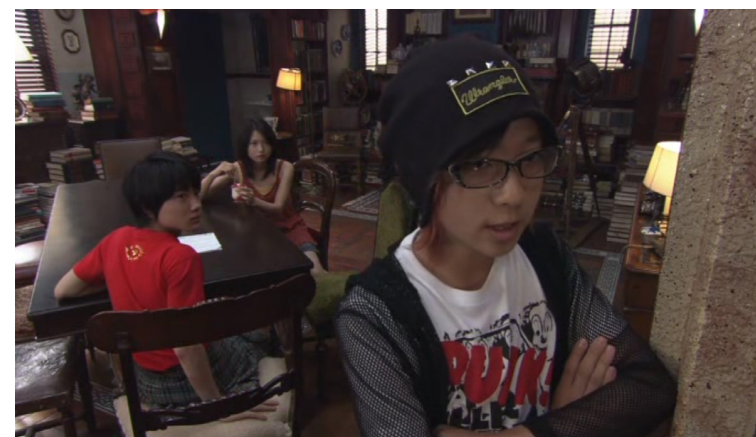
rihiko létrehozta a Dan Detektív Akadémiát (DDS). Az akadémia feladata a jövő nyomozó-generációjának kinevelése, ám csak egyikük lehet a sensei örököse. Legalábbis a történet kezdetén az öt fiatal így gondolja, így csapatmunka helyett külön utakon járnak több-kevesebb sikerrel. Mindannyian máshogy állnak hozzá egy-egy esethez: a kissé forrófejű Kinta a kiterjedt kapcsolati hálóját használja információszerezésre; a tehetséges programozó, Kazuma az interneten kutakodik; a „csapat” egyetlen lány tagja a fotografikus memóriájára támaszkodik; Ryuu pedig pontosan a nagykönyv szerint jár el. Az egyetlen, aki tényleg egy csapatként gondol magukra, az Kyuu, aki az ideális nyomozót testesíti meg (lelkes és intuitív). Általában Meguval társul a nyomozások alatt. Ő az, aki legtöbbször összerakja a többiek által gyűjtött információkat, ráadásul a lelkesedése lassan tényleg valódi csapattá formálja a Q osztályt (a Q itt a qualified rövidítése, ami jelen esetben a kiválasztottat jelenti). Azonban amikor felbukkan egy bűnszervezet, amely hajlandó tökéletesnek látszó



gyilkossági terveket kidolgozni az ügyfelei számára, nagyot nőnek a tétek. Ráadásul minél többet tudnak meg a Plútóról, annál jobban kezdenek el kételkedni még a saját csapattársaikban is.

Szereplők

Kyuu: sokáig csak a becenevét ismerjük a srácnak (ami nem véletlen), de egyértelműen ő a csapat lelke. Gyerekként egyszer megmentette egy detektív, azóta ő a példaképe és az ok, amiért jelentkezett az akadémiára. Kyuu nélkül sosem si-



került volna összedolgozniuk, és felülkerekedni a konfliktusaikon. Nagyon pozitív és őszinte srác, aki elég nyilvánvalóan szerelmes Meguba. Már az elején mindenkit a barátjaként kezel, és lassan a többiek is egyre jobban megnyílnak neki. Általában Meguval együtt szokott dolgozni, jobban mondva őt szokta követni. Gyakran jön rá először a tettes kilétére, illetve magyarázza el az eseményeket. Kicsit naiv és idealista (mondjuk melyik klasszikus shounen főszereplő nem az), viszont kedvelhető főszereplő.

Minami Megumi (Megu): a csapat egyetlen lánytagja. Fotografikus memóriája elég megterhelő a számára, mert így élesen emlékszik minden egyes halálesetre, amivel nyomozás közben szembesülnek. A nővére egy maid café tulajosa, így a lány ott szokott kisegíteni. Emiatt gyakran van rajta klasszikus maid öltözet, ráadásul egy rendőr is a fanjai közé tartozik. Általában őt veszi rá, hogy segítsen infókat szerezni neki, illetve gyakran szivárog be a bűntény helyszínére is.





A memóriája is kapóra jön az esetek nagy részében, hiszen a segítségével gyakran olyan dolgokat is észrevesz, amit a többiek nem.

Narusawa Kazuma (Kazuma): informatikus zseni, aki már ilyen fiatalon játékokat tervez. De nem biztos benne, hogy melyik irányba szeretne elindulni, vagyis programozással vagy a nyomozással akar majd a jövőben foglalkozni. Kissé lenézi az „analóg” nyomozási módszereket: a neten való információszerzésben hisz. Mivel 2007-es sorozatról van szó, mindenki el tudja képzelni az akkori fejlettségi szintet a gépek tekintetében. Sajnos mind a manga, mind pedig az anime elég kevés teret hagy neki, a live action esetében legalább kapott magának egy esetet.

Toyama Kintaro (Kinta): a csapat talán legidősebb tagja (a sorozatban igazából nem derül ki az életkoruk). Tapasztalt karatés, így az esetleges támadásokat ő szokta hárítani. Emellett számos embert ismer a környéken, tőlük szokott információkat szerezni. Főleg egy játékbolt tulajától, akinek ritka figurákat szokott cserébe adni. Mint később kiderül, konfliktusba került az apjával, ezért szökött el otthonról.

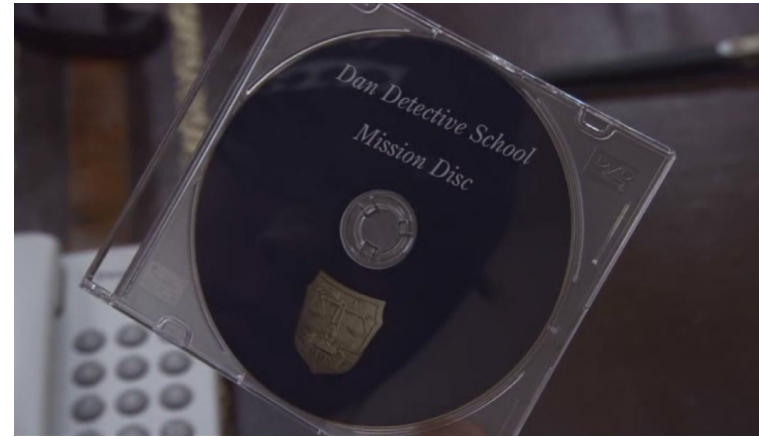
Amakusa Ryuu (Ryuu): róla tudjunk a legkevesebb dolgot az elején. Elég zárkózott, igyekszik távoltartani magát a többiektől, és időnként kissé kegyetlennek tűnő dolgokat mond. Úgy viselkedik, mint akit nem érintenek meg a halálesetek.



Aztán a történet előrehaladtával egyre világosabbá válik, hogy ő Kyuu mellett a második főszereplő. Igazából spoiler nélkül annyit lehet mondani, hogy a nyomozási módszere hasonlít Kyuu módszeréhez, csak ő nyugodtabb és racionálisabb szokott lenni nála.

Vélemény

Maga a sorozat alapvetően epizodikus, minden esetet maximum 2 rész alatt befejeznek. Mindegyik ügy érdekes volt, bár kicsit sajnáltam, hogy csak párat vettek át a mangából. Érdekes volt a Plútó szála is. Igaz, jobban örültem volna, ha itt is megtudtuk volna, hogy Kerberosz és Yurie-san hogyan csatlakozott a szervezethez, és miért ennyire hűségesek a vezetőhöz. Ez egyik verzióban sincs kibontva sajnós. Illetve kicsit jobban kitérhetek volna a Plútó és Dan Morihiko múltbeli küzdelmére. Viszont mivel maga a sorozat csak 11 részes lett, ahhoz képest egész korrekt lett a befejezés. Bár rengeteg mellékszál kimaradt a mangá-



ból, a kiválasztott főszálát korrekten adaptálták, és a karakterek fő jellemvonásait is megtartották. Sokkal jobban a Plútóra, illetve Ryuu háttértörténetére koncentrálunk itt, elég sok minden ennek lett alárendelve (például Kuzuryuu Takumi kilétének leegyszerűsítése és megváltoztatása, a többi osztály elhagyása), ami viszont nem feltétlenül baj ebben az esetben.

A gyerekszínészekkel meg vagyok elégedve. Néha egy kicsit nem voltak annyira természetesek a párbeszédek, de egyébként jól hozták a karakterüket. A kedvencem a Ryuut játszó Yamada Ryosuke lett, aki leginkább a 3 *Fullmetal Alchemist*-filmből lehet ismerős, ahol ő alakítja Edward Elricet. A *Detective School Q* idején még csak 14 éves volt – bár őszintén szólva mintha szinte nem is öregedett volna azóta. A Kyuut játszó Kamiki Ryunosukét először fel sem ismertem (ő is 14 éves volt ekkor), pedig pont nemrég láttam Watanuki Kimihiro-ként a legújabb *xxxHolic* adaptációban. Mások esetleg a *Rurouni Kenshin*-filmekből ismerhetik, ahol ő kapta anno Soujirou szerepét.



A többi színészhez eddig nem volt szerencsém Jinnai Takanori (Dan Morihiko) kivételével, aki Mori Kogorót alakította egy évvel korábban a *Detective Conan* live actionban.

A manga és az anime

A *Detective School Q* mangáját Amagi Seimaru írta és Satou Fumiya rajzolta. Érdekesség, hogy ők a készítői a *Kindaichi Case Files* című mangának is. A *Detective School Q* 2001 és 2005 között futott a Shounen Magazine-ban, összesen 172 fejezetet élt meg (22 kötet). Valamint 2007-ben kiadtak hozzá egy 8 fejezetes kiegészítő kötetet *Detective School Q Premium* címmel, ami a főszál lezárása után játszódik.

A legnagyobb különbség a manga és a live action között, hogy a mangában a DDS az tényleg egy akadémia: az odajárók gyakorlatilag utasíthatják a rendőrséget (van jelvényük is), az átlagemberek is tisztelik őket, ráadásul nem csak egy osztályt ismerünk meg a főszereplő Q osztály mellett.



Az A osztályba kerültek azok, akik szintén tehetségesek, de valamivel mégis gyengébbek, mint a Q osztály. Ők gyakorlatilag a tartalékok arra az esetre, ha valaki kihullana az ötösfogatból. Az élőszerplős sorozatban viszont csak a Q osztály szerepel, akiknek itt nincs akkora presztízszük sem, és a tantermük is egy titkos iroda, ami egy billiárdterem és egy kávézó mellett található.

A mangában végigkövethetjük a főszereplők felvételét az akadémiára, és mivel több osztály is van, így hamarabb összekovácsolódnak, mint a live action esetében, ahol inkább csak riválisnak tekintik egymást az elején. Ráadásul a live action esetében azt sem tudjuk meg, hogyan is kerültek az akadémiára, mivel rögtön bevetés közben találkoznak velük. Ezt pótolja, ha valaki megnézi a 2006-os filmet, ami kvázi előzményként szolgál a sorozatnak: még akkor is, ha Kazuma színészét lecserélték, illetve egy másik ott behozott karakter teljesen ki is maradt a 2007-es folytatásból.

Emellett a mangában számos olyan esettel is találkozunk, ami mögött nem a Plútó állt,

vagy éppen nem is a főszereplők oldották meg őket, hanem a tanárok hozták fel példának egy-egy órán. Ezzel szemben az élőszerplős verzió esetében szinte mindegyik eset mögött a Plútó állt. Teljesen leszűkítették a történetet a Q osztály és a Plútó küzdelmére, így minden más esetet és szereplőt kiírtak belőle. Talán tényleg csak három olyan eset volt, ami mindkettő verzióban szerepelt.

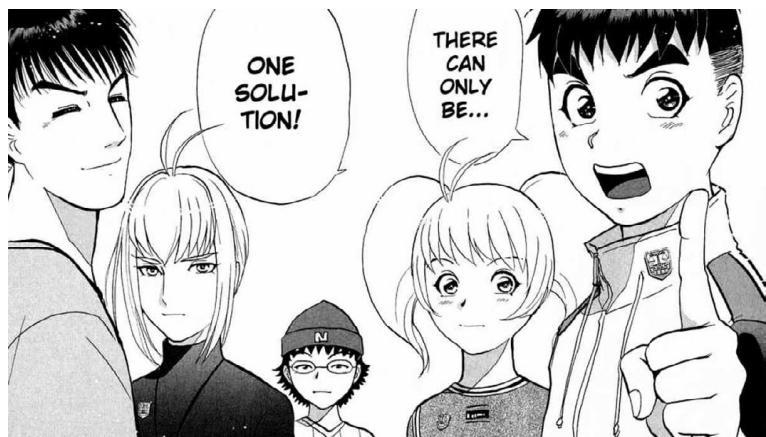
Bár általában ennyi változtatás elég szokott lenni számomra, hogy ne szeressek egy adaptációt, itt mégsem így történt. Lehet azért, mert magát a sorozat hangulatát változtatták meg, és a sötétebb hangulathoz igazították a történeteket is, így nem volt hiányérzetem, amiért a gyerekebb részeket, kevésbé izgalmas ügyeket kivették vagy átalakították benne. Ettől függetlenül persze szeretem a mangát is, de ahhoz teljesen más hangulat kell, mint az élőszerplős verzióhoz.

Így ebből a szempontból a 2003-2004 között futott 45 részes anime korrektebb adaptációnak számít, mivel pár esetbeli változtatástól

(mangában a tanárok esete volt, de animében a Q osztály oldja meg), illetve időrendi cserétől eltekintve sokkal pontosabban vette át a manga történéseit. Valamint az animében kicsit még jobban rámentek a Q és az A osztály rivalizálására, akik így a sorozat végére kicsit már az idegeimre is mentek. Mivel a manga csak 2005-ben fejeződött be, pont a Plútó komolyabb megmozdulásai és a végső eset maradt ki az animéből. Ettől függetlenül érdemes megnézni, ha valaki egy kicsit *Detective Conan*hoz hasonló történetet szeretne nézni, mert ez a verzió – mivel nem olyan sötét hangulatú, mint a live action – arra emlékeztetett engem.

Összegzés

Bár a mangában az akadémia háttere, metódusa és tanítói jobban ki vannak dolgozva, és a Plútó elleni küzdelem sincs annyira előtérben a történet feléig, én mégis csak ajánlani tudom az élőszerplős változat megnézését is. Nagyon élveztem gondolkodni az eseteken, illetve jó volt



végignézni a csapat összekovácsolódását. Szintén jót tett neki a Plútóval kapcsolatos esetekre, illetve a Kyuu-Ryuu párhuzamra – azon belül is kapcsolatuk kutya-macska barátság mintájára – való fókuszálás, ami már a mangában is a kedvencem volt. Elsősorban az élőszerplős verziót ajánlom, ha valaki egy izgalmas, epizodikus, bűncselekményekről szóló történetet szeretne látni egy jól kidolgozott, átívelő történetszállal. Ha pedig valaki ugyanezt szeretné, de egy kicsit könnyedebb formában, akkor ajánlom a mangát vagy az anime verziót is.

Formátum: live action

Év: 2007

Hossz: 11 x 15

Értékelés: MDL: 7,9



Formátum: live action film

Év: 2006

Hossz: 93 perc

Értékelés: MDL: 7,7



Formátum: anime

Év: 2003-2004

Hossz: 45 x 25 perc

Értékelés: MAL: 7,73



Formátum: manga

Év: 2001-2005

Hossz: 22 kötet (172 fejezet)

+ 8 fejezet

Értékelés: MAL: 7,74



kontroller

PLAYSTATION TÖRTÉNELEM – 1. RÉSZ

Írta: supermario4ever





Jött, látott és letarolt mindent! Így lehet dióhéjban összefoglalni a PlayStation megjelenését. Ahogy a Nintendo a NES-szel alapjaiban rengette meg a videojáték-ipart, úgy a Sony hasonlóképp történelmi változást hozott a videojátékok történetében. A konzoljával képes volt hosszútávon új rétegeket bevinni a videojátékok világába, azzal hogy a reklámkampányával megváltoztatta a róluk alkotott általános megítélést. De hogy volt képes ezt a Sony elérni? Miért szégyellte sokáig, hogy belépett a videojáték piacra? Hogy tudta egy ember egy egész cégen keresztülvinni a tervét? Ennek járok utána a PlayStation történelem cikksorozatam első részében.

Előzmények

A PlayStation konzol Kutaragi Ken találmánya, így őt szokás a PlayStation atyjának hívni. Találmányával pedig a 2014-es Game Developers Choice Awards-on elnyerte a Lifetime Achievement Award-ot. Ezt talán szabad fordításban életműdíjnak lehetne mondani. Nem nehéz belátni, hogy érdemes a díjra, hiszen a konzoljával alakította a konzolipart, egy csapásra piacvezetővé tette a Sony-t, és olyan új életérzést hozott a videojátékozásba, amire korábban nem volt példa. Ez nagyban köszönhető volt annak is, hogy a Sony sokkal kedvezőbb feltételeket szabott a fejlesztő- és kiadó cégeknek, nem utolsósorban könnyű volt PlayStationre játékot fejleszteni.



Ezt is Nintendónak köszönhetjük

Videojátékos közösségben már széles körben ismert a tény, hogy a PlayStation megjelenése annak köszönhető, hogy a Nintendo váratlanul úgy döntött, mégsem lesz CD-s a Super Nintendo, és megszakít minden együttműködést a Sony-val. Volt is erről szó a 2D-s Nintendo konzolokról szóló cikkemben ([AniMagazin 59.](#)).

Viszont a PlayStation még ennél is régebből gyökerezik. 1984-ben Kutaragi Ken látta a lányát, amint a Nintendo Famicom-jával játszik, és egyből meglátta a lehetőségeket a videojátékozásban. Elkötelezett rajongója lett a Nintendónak, és a sors úgy hozta, hogy állásajánlatot kapott a kiotói cégóriásnál. Szükségük volt valakire, aki az akkor épp fejlesztendő 16-bites konzoljukra hangchipet fejleszt. Kutaragi-san elfogadta a Nintendo ajánlatát, és titokban kidolgozta az SPC700-es chipet, mely a Super Nintendo hangforrása lett. Azért kellett titokban dolgoznia, mert a '70-es évek közepe



óta a Sony alkalmazásában állt. Végül kitudódott, hogy a Nintendónak is dolgozott, és ez majdnem az állásába került. Csak Ohga Norio, a Sony cég akkori vezérigazgatója engedélyével fejezhette be a Nintendónál a munkáját. Kutaragi-san eredetileg mindkét cégnél hosszútávon akart volna dolgozni.

Ellenséges légkör

Ám a Sony ekkoriban semmilyen érdeklődést nem mutatott a videojátékok irányába. Olyannyira, hogy a videojátékozást csak egy múló szeszélynek gondolták. Ilyen szembeszélben tudta Kutaragi-san meggyőzni Ohga Norio vezérigazgatót, hogy készítsenek egy CD-ROM meghajtót a Super Nintendónak. Ezzel a SNES egy Sony-Nintendo koprodukció lett volna, mely egyszerre játszott volna le a SNES cartridge-et és a CD-n megjelenő játékokat is. Egyáltalán nem volt forradalmi az ötlet, hiszen Japánban a Nintendo Famicomja mellett volt Famicom Disc System is, ami ugyan két külön konzol volt, de minden Japánban megjelenő Famicom játék cartridge-en és lemezen is



megjelent. Lényegében ezt akarta Kutaragi-san fuzionálni, és azzal, hogy a SNES egy Sony-Nintendo közös munka lett volna, egy nagy álma valósult volna meg, hiszen mindkét cégnél dolgozhatott volna.

Ez végül nem jött össze, mert a Nintendo csak és kizárólag saját konzolokat akart gyártani, semelyik másik cég logóját nem akarta a konzolján látni. A SNES-CD eredetileg Sony által fejlesztett „Super Disc” formátum lett volna, amivel a Sony-nak kizárólagos joga lett volna minden Super Disc játékra, minden hozzá tartozó bevétel az övék lett volna. A Nintendo ennek is elejét akarta venni.

A Sony végül egy saját konzol fejlesztésébe kezdett. A cég ebben sok rizikót látott, hiszen semmilyen tapasztalatuk nem volt a videojátékokban, nem utolsósorban az ellenséges hangulat a videojátékok irányába sokáig megmaradt. Kutaragi Ken viszont éjt nappallá téve fáradhatatlanul dolgozott a hardware-en. Magát a PlayStation nevet a Yamaha már levédette, de Idei Nobuyukinak annyira tetszett a név, hogy inkább megvette a Yamahától, semmint hogy alternatívát keressen.



A Sony és a Nintendo kalandos együttműködése 1988-ban volt, előbbi pedig 1991-ben jelentette be, hogy konzolon dolgoznak. Bár a Sony teljesen új volt a videojátékok piacán, kiváló kutatási és fejlesztési részleggel bírt, amiről a Nintendo akkori elnöke Yamauchi Hiroshi is tudott, ezért komolyan vette a Sony törekvéseit. Mindenki más viszont szkeptikusan fogadta a terveiket. Az egy dolog, hogy a Sony régóta piacvezető volt műszaki cikkek terén, de semmilyen tapasztalatuk nem volt a videojátékoknál. A Sony-n belül meg azért fogadták negatívan a videojáték-iparba való belépést, mert a Nintendo és Sega konzoljaira amolyan játékokként (mint *toy*) gondoltak. Többen úgy vélték, hogy a videojáték befektíti a Sony hírnevét, Kutaragi Kent pedig árulónak tartották.

Tehát kijelenethető, hogy Kutaragi Ken az árral szemben úszva valósította meg a törekvéseit.

Irány a zeneipar!

Kapóra jött, hogy a Sony régóta jelen van a zeneiparban, így Kutaragi Ken átkerült a Sony Music Entertainment Japan-hez. A CD-ROM játékok gyártása nagyon hasonlít az audio CD-k gyártásához, ebben a Sony Music nagy tapasztalattal rendelkezett, így a kiadó cég döntő jelentőséggel bírt a PlayStation fejlesztésének korai szakaszában. Kutaragi-san a Sony Records két alapítójával Maruyama Shigeóval és Sato Akirával dolgozott együtt, később ők hárman alapítótagjai lettek a Sony Computer Entertainment cégnek, melyet a Sony

és a Sony Music közösen hozott létre. Így minden videojáték-jellegű tevékenység és vállalkozás egy helyre került.

A Sony 1993. október 27-én véglegesítette, hogy belép a videojáték-iparba. Ám a kivitelezés még kérdéses volt, mert Maruyama-san nem tudta eldönteni, hogy a 2D sprite-alapú grafikán vagy a 3D-s poligon-alapú grafikán legyen a fókusz. A kérdést érdekes módon a Sega döntötte el, ugyanis ebben az időben jelent meg a Virtua Fighter játék, amivel a Sega bebizonyította, hogy lehetséges már 3D-s grafikájú játékok gyártani. A Sony ezek után még inkább hangsúlyozta, hogy a CD-ROM formátumnak köszönhetően a játékok kiváló grafikával és játékmenettel lesznek ellátva.

A konzolt kezdetben PlayStation X-nek nevezték, és sokáig meg is maradt a köztudatban a PSX elnevezés, tekintve, hogy széles nyilvánosságban, még az első reklámokban is hivatkoztak a „PlayStation X” névre. A Sony ezzel együtt megalapította az amerikai (Sony Computer Entertainment America, SCEA) és az európai (Sony Compu-



ter Entertainment Europe, SCEE) leányvállalatát. Az X utótag gyorsan eltűnt a névből, ugyanakkor sokáig csak „PlayStation” néven hirdették a megjelenő konzolt, mert a cég még mindig tartott attól, hogy ha belépnek a videojáték-iparba, az befektíti a hírnevüket.

Fejlesztések

Ahogy szó volt róla korábban, a Sony ugyan teljesen tapasztalatlan volt a videojátékok és a konzolok fejlesztésében, ellenben kiváló kutatási és fejlesztési részlegük volt. Ezért nagyon figyelték a videojáték-ipar alakulását. Időközben kijött az Atari a Jaguar nevű konzoljával, de a 3DO is bukásra lett ítélve a rossz eladások miatt. Mivel a Sony számára világos volt, hogy a külső támogatók hiánya miatt nem tudott sikert elérni a két konzol, ezért egyből felkerestek különböző játékfejlesztő és kiadó cégeket, hogy minél többeket nyerjenek meg. A Sony nagyon kedvező feltételeket szabott, ezért egyre másra pártoltak át hozzájuk a cégek. Ezzel kiváló ellentétje voltak a Nintendo-nak, amely vállalatot sokan nem szerették, hiszen a saját játékaikat mindig előnyben részesítették a külsős cégekével szemben. A Sony olyan nagy fejlesztő és kiadó cégeket is magához tudott csábítani, mint a Namco vagy a Konami, melyek a Nintendo legnagyobb külsős fejlesztőinek egyike voltak. A Namco különösen érdeklődött a PlayStation iránt, mert az arcád játékgépek piacán a Segával is vetélkedett.





Ennek köszönhetően valamennyi árkád gépre tervezett játék megjelent PlayStationre is.

Ezek a megállapodások végül olyan játékokat eredményeztek PlayStationre, mint a *Ridge Racer* vagy a *Mortal Kombat 3*. A Namco pedig a *Tekken*-t fejlesztette, melynek egyik funkciója volt, hogy a Sega *Virtua Fighter* játékának riválisa legyen.

Ezek a szerződések nemcsak ígéretes játékokat vetítettek a PlayStationnek, hanem ennek köszönhetően a Sony-nak nem kellett erőforrásokat fordítani a játékfejlesztésbe, így minden kapacitásukat a konzol fejlesztésébe tudták fektetni. Ezzel együtt a Sony végül saját fejlesztőcégéről is gondoskodott. Még 1993-ban felvásárolták a liverpooli székhelyű Psygnosis céget. Ezzel biztosították maguknak, hogy a PlayStation nyugaton is el lesz látva játékokkal. A Psygnosis cég társalapítója Ian Hetherington ugyanakkor nem volt elégedett a PlayStation korai állapotával. Szerinte a konzol nem volt alkalmas játékok futtatására. Sokkal inkább egy olyan TV gyártását javasolták, amibe be van építve a PlayStation. A Sony természetesen elvetette az ötletet. Később ahogy fejlődött a konzol, úgy egyre többen mutattak érdeklődést a játékfejlesztés iránt.

A Sony sajátos stratégiája

Nemcsak a Nintendo, hanem a Sega is előnyben részesítette a saját játékeit a külsős cégekével szemben, még ha ez nem is volt annyira feltűnő,



mint a Nintendo esetében. A Sony ezzel szemben a külsős cégekkel teljes együttműködésre törekedett, hogy a játékgyártás a lehető legegyszerűbb legyen. Ennek szellemében minél inkább be akarták vonni a külsős cégeket a fejlesztés folyamatába. A Sony nemcsak a közös munkára, hanem a segítségre is komoly hangsúlyt fektetett. Ennek köszönhetően a játékok lényegesen rövidebb idő alatt készültek el. Nemcsak a programozási könyvtárakat biztosította a fejlesztők számára, hanem műszaki támogatási csoportokat is biztosított, melyek szükség esetén szorosan együttműködtek a külső cégekkel. Több cég is üdvözölte, hogy a Sony nem részesíti előnyben a saját termékeit a külsősökével szemben, azt pedig egyenesen „börtönből való szabadulásként” élték meg, hogy PC-n fejlesztették a játékokat.

A CD-ROM meghajtó is fontos tényező volt, hiszen nemcsak olcsó volt CD-re fejleszteni, majd kiadni a játékot, hanem a világon több helyen folyt CD-gyártás. Az, hogy a Nintendo a saját játékeit helyezte előtérbe, leginkább ott nyilvánult meg, hogy a Nintendo kazetták gyártása központosítva, egy helyen történtek, ráadásul drága volt az előál-



lításuk. A Sony azzal rövidítette le a CD lemezről történő adatbeolvasást, hogy a CD-ROM-juk egy képgeneráló rendszer volt, nem adatvisszajátszási rendszer, ahogy az a 3DO esetében volt tetten érhető.

Nagyon megkönnyítette a fejlesztők dolgát az SN Systems által fejlesztett PC alapú fejlesztőrendszer. A játékokat C programozási nyelven fejlesztették a kezdeti fázisában, mert könnyű volt onnan továbbfejleszteni azokat, ha a Sony időközben fejleszti a konzolt.

Kutaragi elmondta, hogy bár könnyű lett volna a 2 MB-os RAM-ot 4 MB-ra növelni, de a fejlesztők azért tartózkodtak tőle, mert nagyon megemelte volna a konzol kiskeresedelmi árát. A PlayStation esetében az egyik komoly kihívás az volt, hogy összehangolják a teljesítményt, az ala-

acsony költséget és a programozás könnyűségét. Kutaragi úgy látta, hogy sikeresek voltak ebben a tekintetben.

A PlayStation technikai specifikációi 1993-ban nyilvánosságra kerültek, majd 1994. május 10-én a végleges dizájn is napvilágot látott.

Megjelenés

A PlayStation 1994. december 3-án jelent meg Japánban egy héttel a Sega Saturn után. A konzol 39.800 yenes áron volt kapható, és nagy volt iránta a kereslet, hosszú sorban álltak a játékosok az első példányokért. El is fogyott belőle 100.000 példány az első nap. Az időzítés is szerencsés volt, hiszen pont a karácsonyi időszakban jelent meg.



Sok gyerek akarta karácsonyi ajándékul a konzolt. A szürkepiac is érdeklődést mutatott felé, ugyanis nyugaton csak 1995-ben tervezték megjelentetni a konzolt. Volt olyan, aki akár 700 fontot is fizetett volna egy japán példányért.

Bár a Sega Saturn bukásként maradt meg a köztudatban, az első időkben valójában túlszárnyalta a PlayStation eladásait. 1994 végére a PlayStationból 300.000 példány fogyott, míg a Sega konzoljából 500.000 példány. Ez elsősorban a *Virtua Fighter* megjelenésének volt köszönhető, melynek konzolos megjelenése is legalább akkora siker volt, mint az árkád játékos változata.

Az amerikai megjelenés előtt a Sony az 1995-ös E3-on (Electronic Entertainment Expo) is bemutatta a PlayStationt. A fő érvük a Sega Sa-

turn-nal szemben az ár volt, hiszen amíg a Saturn 399 dollárért jelent meg, addig a PlayStation 299 dollárért. A bejelentést nagy tapssal fogadták, a meglepetést pedig tovább fokozta Michael Jackson megjelenése, valamint az olyan játékok bemutatása, mint a *Wipeout*, *Ridge Racer* vagy a *Tekken*.

Európában 1995. szeptember 29-én jelent meg a PlayStation, novemberre pedig már háromszorosan túlszárnyalta a Sega Saturn eladásait. Ebben az is közrejátszott, hogy a karácsonyi reklámkampányba a Sony 20 millió fontot fektetett, szemben a Sega 4 millió fontjával. A Sony alaposan felkészült az európai piacra, olyan brit kiskereskedelmi láncokhoz jegyezte be magát, mint az Argos vagy a Comet. Ez szintén biztosította, hogy elegendő készletet tudnak szállítani az egyes üzletekbe, nem lesz hiány.

Marketing stratégia

A PlayStation sikerének további titka az erőszakos reklámkampány, amire már az 1995-ös karácsonyi időszakba fektetett 20 millió fontos reklámkampány is utalt. A Sony kevésbé magára a játékokra helyezte a hangsúlyt, sokkal inkább az életérzésre, amit a PlayStation nyújt. Ez nagyon betalált az játékosoknál. Emellett amíg a Sega elsősorban a 18-34 éves korosztályt célozta meg, addig a Sony sokkal inkább a tinédzsereket. A Sega és a Sony is úgy vélte, hogy a videojátékok sokkal vonzóbbak lesznek a fiatalabbak körében, ha felnőtteknek szóló reklámokkal célozzák meg

a játékosokat, mert a tinédzserek is felnőttek érezhetik magukat.

Ennek ellenére érdekes, hogy a PlayStation jobban hódított a felnőttek körében, mert a játékoknak köszönhetően újra tinédzserek érezheték magukat. És ahogy a PlayStation vonzereje nőtt, úgy szélesítették ki a célközönséget a felnőttektől egészen a kisgyerekekig.

Ironikus módon a Nintendo 64 megjelenése csak még jobban megnövelte a PlayStation iránti keresletet, hiszen a Nintendo marketing tevékenységének köszönhetően többen találkoztak a PlayStationnel is, és vonzóbbnak tűnt számukra a Nintendo 64-gyel ellentétben.

A Sony Japánban tudta legnehezebben megszerezni a dominanciát. A szigetországban, ha a PlayStation utol is érte a Sega eladásait, nem tudta tartósan megszerezni, sokáig fej-fej mellett hol a Sega Saturn, hol a Sony PlayStation volt előnyben.

Későbbi évek

De nem kellett sok, hogy a Sony Japánban megszerezze a dominanciát. A Sega részesedése egyre csökkent, olyannyira, hogy már 1998-ra kijöttek az új konzoljukkal, mintegy utolsó kísérlet, hogy a konzolpiacon maradjon a cég. Bár a játékos közösség bizakodva várta a Sega Dreamcast megjelenését, már nem tudtak változtatni a konzolpiac alakulásán. 1999 végén a PlayStation a konzolpiac 60%-át birtokolta az Egyesült Államokban.



A DreamCast-be vetett bizalmat az is aláásta, hogy Japánban a vártnál alacsonyabbak voltak az eladások, ráadásul az elégedetlen japán vásárlók visszavitték a DreamCast-et PlayStationért cserébe.

Hiába volt küszöbön a PlayStation 2, még mindig nagy volt az elsőre a kereslet, a Sony 2000 júniusában piacra dobta a PSOne-t, a PlayStation egy kisebb, újratervezett változatát, amiből több fogyott, mint a PlayStation 2-ből. A PSOne és a feltörekvő PlayStation 2 sikerének következtében a Sega 2001-ben visszavonta a Dreamcast-et, és kilépett a konzolpiacról.





A PlayStationt pedig egészen 2006. március 23-ig árulták az üzletekben, tehát nem sokkal a PlayStation 3 megjelenéséig újonnan volt kapható az első PS a boltokban.

Hardware

Technikai specifikációk

A fő mikroprocesszor egy 32 bites LSI R3000-es processzor 33,86 MHz órajellel, 30 millió utasítást tudott másodpercenként (30 MIPS) ellátni. A processzor nagyban támaszkodik a „cop2” 3D és mátrix matematikai koprocesszorra, hogy biztosított legyen a szükséges sebesség az összetett 3D-s grafika megjelenítéséhez. Van egy különálló grafikus chip is, melynek funkciója a 2D-s poligonok rajzolása, és hogy azokra árnyékokat vessen és textúrákat rajzoljon. Ez a grafikus folyamat raszterizációs szakasza.

A Sony egyedi 16-bites hangchipje 24 hangcsatornával az ADPCM-forrásokot támogatja. Ez akár 44,1 kHz-es mintavételezési frekvenciát kínál, ami megegyezik az audio CD mintavételezési frekvenciájával.

2 MB fő RAM-mal rendelkezik, ehhez tartozik egy 1 MB RAM a videómémória számára. A PlayStation már 24 bites színmélységgel rendelkezett, tehát képes volt már 16,7 millió színt megjeleníteni. Ehhez tartozott egy 32 átlátszósági szint és korlátlan számú színkereső táblázat. A PlayStation külön AV Multi csatlakozóval rendel-

kezett az S-VIDEO és kompozit kimenethez. Ezzel 256×224 és 640×480 pixel közötti felbontásokat volt képes megjeleníteni.

A korábbi PlayStation modellek párhuzamos és soros portokkal is rendelkeztek, melyekhez tartozékokat vagy másik PlayStationt lehetett csatlakoztatni, de mivel a játékosok ezt nem használták ki kellőképp, a későbbi modellekre eltávolították ezen csatlakozókat.

A PlayStation egy szabadalmaztatott MDEC-et (videotömörítő egység) használ, mely a processzorba van integrálva. Ez lehetővé teszi, hogy a teljes mozgású videók jobb minőségben legyenek lejátszva, mint a versenytársak esetében.

Ugyanakkor a PlayStation nem rendelkezik 2D-s grafikus processzorral. A 2D-s grafikai elemeket egy Geometry Transfer Engine alakítja át poligonná, így a grafikus chip meg tudja azokat is jeleníteni a képernyőn. A grafikus chip 4000 sprite-ot és 180.000 poligont tud másodpercenként megjeleníteni 360.000 lapos árnyékolás mellett.

PS One modell

A PlayStation újragondolt, kicsinyített változata, a PS One 2000. július 7-én jelent meg. Ebből eltávolították a soros portot. A controller és a memóriakártya foglalat a fő alaplagra került. Az integrált chipok tovább csökkentették a költségeket. A RAM-ba beépített chipoknak köszönhetően csökkent az alkatrészek száma, másrészt lehetővé tették, hogy a konzol ténylegesen kisebb legyen.

A BIOS egységesen megkapta a korai európai modellek kissé módosított változatát. A konzol teljes mértékig kompatibilis volt az összes korábbi PlayStation modellek játékaival, de a kiegészítőket nem minden esetben támogatja. További szemmel látható változás, hogy eltűnt a RESET-gomb, helyette a POWER-gomb megnyomásával lehet újraindítani a játékot.

Kiegészítők

Controller

A PlayStation életideje során Európában háromféle controller jelent meg. Az első a PlayStation Controller, ez még nem tartalmazta az analóg karokat.





Bal oldalán voltak az iránygombok, a jobb oldalon található akciógombok pedig nem betűvel voltak jelölve, ahogy akkoriban szokás volt, hanem különféle síkidomokkal látták el azokat. Ezzel is meg akarta magát különböztetni a Sony a versenytársaival szemben. Nem utolsósorban a síkidomoknak jelentésük is van. A piros körrel tudunk a menüben továbblépni, vagy lehetőséget elfogadni (Japánban pipálás helyett karikázással jelölik a helyes választ), a kék X-szel tudunk visszalépni vagy lehetőséget visszautasítani (mint hibás válasz). A zöld háromszög egy nézőpontot szimbolizál, míg a rózsaszín négyzettel a menüt tudjuk megnyitni. A négyzet gyakorlatilag egy papírlapnak felel meg, mintha extra információkat néznénk meg. A controllert Goto Teiyu álmodta meg.

A PlayStation controllerek amerikai és európai modelljei 10%-kal nagyobbak, mert egy amerikai és európai ember keze nagyobb, mint egy japáné.

Még 1997-ben megjelent Japánban egy Dual Analog Controller nevű controller, mely az első változata volt a PlayStation controllernek, ami két analóg kart tartalmazott. Ennek gyártását gyorsan leállították, mert még ebben az évben, november 20-án megjelent a DualShock controller. Ez volt a legsikeresebb controller, a Sony ennek alapján fejlesztette tovább a controllereit a későbbi konzolokra. A nevét a kettős vibrációs motorjairól kapta.

A controller a Nintendo 64 controller alapjain nyugszik, lényegében az N64-es controller

minden hibáját kijavították. Az analóg kar fala alacsonyban van, így nem kopik annyira. Másfelől texturált gumi markolattal rendelkezik, így nem csúszik el az ujj. A Nintendo 64-es analóg kar kisebb és vékonyabb volt, és nem volt burkolata, így az ujj könnyen elcsúszhatott. Másrészt a rezgő funkciót a konzol vezérli, szemben a Nintendo 64-re kapható Rumble Pak-kel, mely egy akkumulátor, és motorral rendelkezik.

A harmadik kiadás a PS One konzol mellé járó controller, mely azon túl, hogy fehér színű, semmiben nem különbözik az eredeti DualShock controllertől.

Perifériák

A Sony különböző perifériákat adott ki a PlayStationhöz, hogy minél szélesebb körben tudják a játékosok kihasználni a konzolban rejlő lehetőségeket. Az egyik legelterjedtebb kiegészítő a memóriakártya, ami szinte kötelező a konzolhoz, hiszen nincs háttértára, a CD memóriája sem módosítható, így játéklálist kizárólag memóriakártyára lehet menteni.

Népszerű volt még a Multitap adapter, mellyel négy controllert csatlakoztathatunk a konzolhoz. Mivel a Multitap adaptert csak az egyik controller foglalatra kellett behelyezni, két Multitap adapterrel akár nyolc controller és memóriakártya is csatlakoztatható a konzolhoz. Nem is csekély azon játékok listája, mellyel akár 8-an is játszhatunk.



Kapható volt még egér is PlayStationre, mellyel PC játékokhoz hasonlóan egérrel is irányíthatjuk a játékokat. A konzollal együtt jelent meg. Az egész két gombos és mechanikus volt, tehát a benne lévő golyó segítségével mozgott a kurzor. A controller portba lehetett csatlakoztatni az egeret a konzolhoz.

Játékok

A PlayStation egyik legnagyobb erénye, hogy olyan játékokat tettek közkeletűvé világszerte, melyek Japánban már régóta teret hódítottak. A *Final Fantasy VII*-et (*Final Fantasy VII Remake* - 55. szám, *Final Fantasy VII: Rebirth* - 79.szám) a mai napig korszakalkotó, minden idők egyik legnagyobb hatású játéka tartják.

De annak köszönhetően, hogy nagyon sok játék jelent meg PlayStationre, széles volt a választék, idővel minden játékos megtalálta a számítását. Olyan sorozatok indultak újtjára a Sony kon-



zolásán, mint a *Crash Bandicoot*, *Spyro the Dragon* és a *Metal Gear Solid*. De a Japánban eredetileg Nintendóra megjelent *Final Fantasy* és *Dragon Quest* sorozat is PlayStationön lett világszerte ismert és kedvelt.

A legeladottabb játék a *Gran Turismo* volt 10,86 millió eladott példánnyal. A PlayStation 2006-os leállításáig összesen 962 millió játékot szállítottak le.

Az 1995-ös karácsonyi szezonban a Psygnosis készítette az indulókészlet körülbelül 70%-át. A *Wipeout* hatalmas elismerést kapott, elsősorban a techno zenéje miatt. Ezzel sikeresen felhívták a figyelmet a brit underground zenei közösségre.



Az Eidos Interactive játéka, a *Tomb Raider* jelentősen hozzájárult a konzol 1996-os sikeréhez. Főszereplője, Lara Croft videojátékos ikonná vált, és példátlan médiapromóciót kapott.

A Sony sikeresen vitte tovább a filmekből, animációkból készült játékokat. A 2001-es *Harry Potter és a Bölcsek Köve* játékból úgy kelt el 8 millió példány, hogy már a PlayStation 2 is kapható volt akkor. A külső fejlesztők a PS2 megjelenése után is nagy lendülettel fejlesztettek játékokat az első PlayStationre.

Hatása

A PlayStation volt az első olyan konzol, amelynél az a 18-29 év körüli korosztály volt fókuszban, melyre a Nintendo már nem figyelt. Mivel a PlayStation egymaga egy hatalmas piaci rést töltött be, kérelhetetlenül átvette az uralmat a konzoliparban. Még a második helyen álló Nintendo 64-et is messze túszárnyalta, a harmadik helyen a becsületéért harcoló Sega Saturn szinte látókörön kívülre került.

A PlayStation volt az első olyan konzol a videojáték történelemben, mely elérte a 100 millió eladást. A kritikusok a sikerét elsősorban a külső fejlesztőknek tulajdonították. Körülbelül 7900 játék jelent meg PS-re, mely minden idők második legnagyobb játékkönyvtára egy konzolra. A Sony cég számára is hatalmas siker lett, a PlayStation bevétele a cég összbevételének 23%-át tette ki. A sikeres folytatás sem volt kérdéses, hiszen a Play-

Station 2 teljes mértékig kompatibilis volt az első PS játékaival. A PlayStation 2 óriási sikere készítette a Segát arra, hogy felhagyjanak a konzolok gyártásával, de az XBOX és a Nintendo GameCube is kénytelen volt teljesen egyedi utat bejárni, ha valahogy talpon akartak maradni.

A PlayStationt a legjobb konzolok közé sorolják. 2018-ban a *Retro Gamer* minden idők harmadik legjobb konzoljának választotta a Sony első konzolját. Megjegyezték, hogy a 3D-s képességeit a tömegsiker egyik kulcsfontosságú sikerének tulajdonították, és minden értelemben fordulópontként értékelték a konzol jelenlétét a videojáték történelemben. Hasonlóképp nem kell szerénykednie az *IGN* által kiérdemelt 7. helyével sem. Kulcsfontosságúnak nevezték a felnőttek bevonását a videojáték-iparban, valamint a CD-ROM használatát is méltatták. A *The Guardian* szintén a 7. helyre sorolta a PlayStationt azzal, hogy uralta a '90-es évek második felének videojáték-iparát.



Verdikt

Azt gondolom, hogy világosan látszik, hogy a Sony elsősorban a sikerre helyezte a fókuszot, kevésbé a játékokra. Ennek egyik oka valószínűleg az, hogy a Sony sokáig ellenségesen viseltetett a konzolok irányába. Kizárólag a „PlayStation” névre helyezték a hangsúlyt, a „Sony” logo talán meg sem jelent a reklámfilmekben. Azt gondolom, hogy valójában ez az ellenséges közeg volt az, ami arra készítette a Sony-t, hogy más aspektusba helyezze a konzoljait. Olyanba, ami számukra is válthatóvá teszi, hogy belépjenek konzoliparba.

Jó eséllyel a Sony, mint elektronikai cég is teljesen másra helyezte a hangsúlyt. Nem úgy, mint a Nintendo, amely gyakorlatilag megalakulása óta játékokat gyártott. A Sony azért is nézett más szemmel a videojátékokra, mert korábban semmilyen formában nem volt köztük a játékokhoz. És mivel a Sony az elektronikai cikkek terén mindig is piacvezető volt (megérdemelten, mint műszaki cikkek gyártó cég, egyik nagy kedvencem), ezért számukra csak az az elfogadható álláspont, ha a konzolpiacon is piacvezetővé válnak.

És hogy ez mennyire így történt, arra további bizonyíték a PlayStation 2 kérelhetetlen egyeduralma. A következő számban utánajárunk, hogy tudott a Sony a PlayStation 2-vel még nagyobb szeletet kihasítani a konzolpiacból.



rendezvény

NYÁRI FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka





„Milyen jó, hogy végre nagyobb helyre költözt az expo!” Hallatszott egy örömködő látogatótól az előbbi mondat vasárnap reggel a Vasúttörténeti Parkba menet, ahol is a cosplay.hu megrendezte nyárvégi buliját, a Fantasy Expót.

És valóban, tényleg jó, hogy az Expo ezen a téren is szintet lépett, mert az FMK-ban úgy fért el, mint elefánt az egérlyukban.

Nem emlékszem, hogy a Vasútmúzeumban valaha is lett volna ilyen rendezvény, de hogy én nem voltam ott, az biztos. Viszont ennél fotogénebb helyet nehéz találni, igazán remek helyszín. Nagy szabadter, fák, nagyvonat, kisvonat (amin lehetett utazni is), szökökút, és egy nagy csarnok tömve....nos, leginkább emberrel. Biztosan maradandó élmény marad, hogy pókember, egy katona és egy genshin karakter az orrunk előtt sihuhuzik el egy modellvonaton.

A Vasúttörténeti park egyszerre jó és kevésbé jó helyszín. Kissé kiesik a várostól, viszont több buszjárat is megy oda, így nagyjából egy átszál-



lással el lehet érni a célig, csak kicsit sokáig tart. A megközelítési opciókat a szervezők viszont nagyon bölcsen videóban is bemutatták. Mi viszont a BKV helyett stílusosan a MÁV-ot választottuk. A Nyugatiból 8 perc alatt ott volt a vonat +5 perc séta, ami mindent vert. Az égető 36-37 fok elől pedig csak az ipari légkondi mentett volna meg, hiába volt nyitva a csarnok minden kapuja.

A vonatállomástól egy jófej alkalmazott el is kísért minket és a többi, vonattal érkezőt a bejáratig, amit nagyon kedves gesztusnak tartok.

A helyszín természetesen nagyon hamar megtelt, és nem volt olyan helye a parknak, ahol ne lettek volna expózók, a csak a múzeumot látogató vendégek legnagyobb meglepetésére.

De térjünk rá a lényegre, mit is kínált ez a nagyobb Fantasy Expo, ami remek ugródeszka volt az őszi kétnapos Hungexpós event előtt.

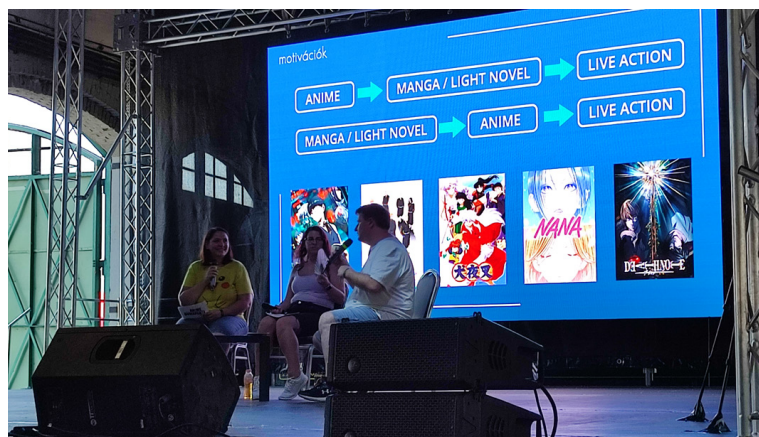
Az elrendezésről sokat nem kell beszélni, mivel minden (színpadok, gamer cuccok, árusok) a park csarnokában volt, ami azért felvethet aggályokat, de a szervezők kitettek magukért. A nagyszínpad és a kisszínpad a csarnok két végében kapott helyet, köztük pedig az árusok, társasjátékosok, kiállítók (cosplay klubbok, írók) és gamerek logikusan elrendezett, ugyanakkor a sok ember miatt kaotikusnak ható standjai álltak. Persze mindent meg lehetett találni, amiben az elképesztően hasznos telefonos interaktív térkép is sokat segített, ahol a programok helyszín szerinti bontását is megnézhattük, plusz az épp aktuális és következő műsort is jelezte.





Ez annyira jó, hogy még mindig az elmúlt tíz év legnagyobb innovációjának tartom a hazai conok tekintetében.

Nemcsak a pultok esetében, a programfelhozatalban is minden szubkultúra képviseltette magát. Előadások, illetve bemutatók tekintetében lett a legszélesebb a paletta. Előadás volt a Star Wars jövőjéről, a képregény történetéről, japán történelmi előadás Tsuruga városáról, ami mindkét világháborúban fontos humanitárius helyszín volt, és kimono bemutató is akadt. Kerakasztal beszélgetésre ültek össze fantasy írók, sci-fi írók, TTRPG szakértők és fansubberek. Kapunk harcművész és könyvbemutatót is. Ez utóbbit kimondottan jónak tartom, hogy több hazai író a Fantasy Expón bemutathatja és árusíthatja is a könyvét. Ismét volt Anime Dumaparti is, ahol az animés motivációk témát járták körül, hogy egy anime mire motivál minket. Kielégítő műsor volt, amit egy óra alatt le lehetett fedni, azt sikerült, de persze ez is olyan téma, amiről órákat lehetne még diskurálni, mélyebben belemászni.



A cosplayklubok és a jó hosszú cosplayverseny mellett, a jelmezek rajongói a nevesebb cosplayesekkel is találkozhattak. Ha valaki nem csak ülni és nézni óhajtott, annak workshopok is lehetőséget biztosítottak kreativitásuk kiélésére. Sakura álomcsapdát és aranycikeszt lehetett készíteni, valamint mangát és képregényt is rajzolhatott bárki. Zenei fronton pedig továbbra is tör előre a k-pop: gálát és tánctanítást is kapott a nép. És lefogadom, hogy még senki nem Just Dance-elt a „Keleti Pályaudvar” mellett. A Just Dance-szel volt amúgy a legnagyobb gondom, mivel eléggé bezavart a nagyszínpad nem mindig optimálisan hangosított műsorába.

Az árusokat leginkább az artistosok dominálták, sci-fi, fantasy és anime témájú portékáikkal. A többi pult igyekezett kompenzálni könyvekkel, figurákkal, loot boxokkal. Ez persze szubjektív kinek mire van igénye, ám az továbbra is probléma, hogy több helyen látni hamis figurákat és egyéb termékeket.



Az embertömeg egyébként kissé megnehezítette a nézelődést, de a többség azért valószínűleg megtalálta, amit akart. Kaja fronton viszont mindenki igénye kielégülhetett. Választhattunk rament, hamburgert, hot dogot, amit le lehetett öblíteni bubble tea-vel, de a park büféje is várta a vendégeket.

Nehéz napot tudhat maga mögött a cosplay.hu csapata, hiszen igyekeztek mindenkinek a kedvében járni valamilyen programmal, akár előadással, akár a bingo játékkal, akár workshoppal. Meglátjuk, a jövőben hogy birkóznak meg a nagyobb látogatószámmal. Az irány jó, és a minőség is maradt. A következő Expo már a Hungexpón lesz és két napig élvezhetjük november 16-17-én. A weboldal már él: fantasyexpo.hu





ANIME • MANGA • COSPLAY
FANTASY • SCI-FI • JAPÁN
VÁSÁR • KIÁLLÍTÁS • VERSENYEK
SZEREPIJÁTÉK • TÁRSASOK • RETRO
KPOP • JÁTÉKOK • BULI

FANTASY EXPO

2024. NOVEMBER 16-17. | HUNGEXPO



**Premium jeggyel
ingyenes belépés a
PLAYIT SHOW-ra is!**

[HTTPS://FANTASYEXPO.HU](https://fantasyexpo.hu)

COSPLAY HU



rendezvény

TEDD JOBBÁ A CONT!

Írta: Iskariotes

Hayabusa



A hazai animés conok olyanok amilyenek. Könnyű a szervezőket piszkálni mindenért. De talán itt az ideje, hogy megvizsgáljuk, mi mit tehetünk azért, hogy ezek a rendezvények jobbak legyenek!

A hazai animés/geek rendezvények folyamatosan fejlődnek, még ha nem is olyan tempóban, mint ahogyan a közönség egy része elvárna azt. Vannak olyan körülmények, amik teljesen objektívek, és amin nem nagyon lehet változtatni. Egy francia vagy német rendezvényre nyilván többen mennek el, mert az országok lélekszáma nagyobb, így több animés is van. Nincs is olyan fenegetlen pénzes zsákunk, mint az Arab-öböl menti országoknak, akik anyagilag tudják finanszírozni, hogy akár „A” kategóriás mangakák, seiyuuk lépjenek fel a rendezvényeken.

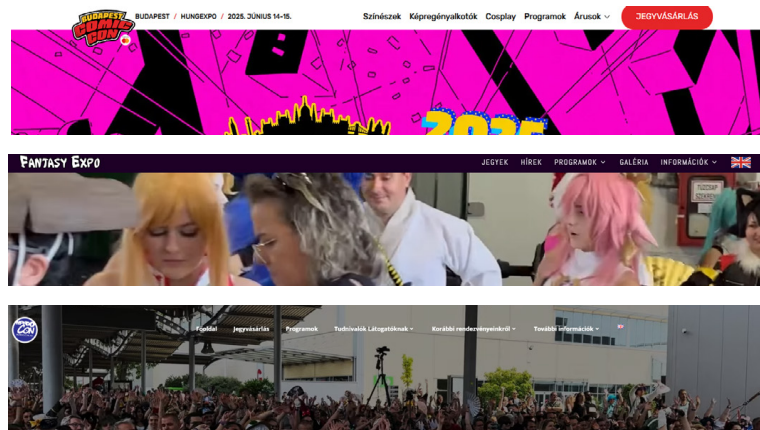
Természetesen vannak olyan megoldások is, amik már inkább csak szervezési kérdés. Az, hogy csak egyfajta jegyet lehet venni, vagy több fajta árkategóriával több fajta szolgáltatási csomagot is lehet vásárolni, az már a szervezők döntése.

Egy rendezvény minőségét természetesen nemcsak a fenti okokra lehet visszavezetni, hanem a közönségre is. Kérdés az, hogy mi, a fandom milyen minőséget képviselünk, mennyire vagyunk igényesek. A probléma egy része ellen mi magunk is tehetünk, szimplán ilyen például, hogy mit veszünk meg vagy mit nem. Próbáltam minden ilyesmit összeírni, így talán mi is tudjuk fejleszteni a hazai animés rendezvényeket.

A sorrend véletlenszerű, egyik sem fontosabb és egyik sem lényegtelenebb, mint a másik:

1. Ha még nem voltál geek rendezvényen vagy már rég voltál, érdemes a rendezvény hivatalos felületeit végignézned. Így rengeteg információt megtudhatsz. Például olyan szuper titkos infókat, hogy MIKOR és HOL lesz a következő rendezvény. Illetve azt, hogy milyen jegyek kaphatók, MENNYIBE kerülnek, és miképpen tudod megvenni azokat. Nem olyan nagyon bonyi ez. Nem szükséges egyből megkérdezni a közösségi médiában vagy a szervezőktől olyan információt, ami rég elérhető a hivatalos felületen és kiböki a szemünket.

2. Nem csak Budapesten vannak animés rendezvények. Több városban is van pezsgő animés élet (például Szolnok vagy Szeged). Ha jobban kedveled a „családiasabb” rendezvényeket, vagy még túl távoli neked a főváros, akkor esetleg a „közelebbi” vagy helyi rendezvényeken is kipróbálhatod magad.



a. Ha nem vagy elégedett a színvonallal, és úgy érzed, te valamit jobban tudnál csinálni, akkor simán lehet jelentkezni önkéntesnek, és segíteni a rendezvényt.

3. Amennyiben versenyen indulsz, olvasd el a pontos versenyszabályzatot, így már az elején tudod, hogy mit kell ahhoz teljesíteni, hogy színpadra állhas, vagy bemutassák a művedet. Ne pedig közben/utána döbbenj rá, hogy valami egészen másra készültél, mint amit kértek.

4. Nagyon jó dolog fotózni a conon. Pláne, ha be tartasz pár alapszabályt:

a. Ha kimondottan egy embert szeretnél lefotózni (akár cosplayes, akár nem), kérd az engedélyét előtte. Amennyiben nemet mond, azt tartsd tiszteletben.

Az egyes rendezvényeknek megvan a saját szabályzata a fotózásra, amit érdemes átolvasni. Ettől függetlenül az előbbi szabályt mindenképp tartsuk be!





- b.** Ne kérjél tőle olyan pózt, ami számára kellemetlen.
- c.** Ne zaklasd, hogy még egy fotót akarsz tőle.
- d.** Ha már fotózod, akkor az a minimum, hogy nem maszkban/napszemüvegben teszed.
- e.** A másik fényképét kitenni valamelyik szociális média felületre az engedélye nélkül, na ilyet nem teszünk.
- f.** Kitenni a fényképét és sértegetni/szidalmazni stb., pláne nem teszünk.
- g.** Pornóoldalra feltölteni... mert anyádról mennyi kép van bármely pornóoldalon? Szóval NEM.

5. Az animefan lét egyik alapeleme, hogy vásárolsz. Dicséretes. De ne vedd hamisítványt. Ártasz a művészeknek, akik kitalálta az adott karaktert, ártasz a hivatalos értékesítőknek, és ártasz magadnak is, mert nem tiszteled magad. Szóval a kedvenc sorozatod kedvenc karakterét annyival sem tiszteled meg, hogy eredetiben megvedd?



A pénzbeli különbség nem olyan nagy (ha pedig igen, akkor a hamisítvány annál gyatrább), hogy megérje ezen spórolni.

a. Gondold végig, hogy mekkora büdzsét tervezel az eseményre. Kiváltképp, ha még nem voltál animés rendezvényen, nézz szét a különböző magyar animés boltok honlapjain, hogy mi mennyibe kerül, mert kábé annyiért is fogják majd árulni a conon. Ez nem Temu és nem is a Marketplace. Fix árak vannak. Csak azért mondom, mert



sajnos mindegyik rendezvényen szoktam látni elkámpicsorodott arcú vásárlókat, akik akkor döbbenek rá, hogy mi mennyibe kerül.

b. De, ami még ennél is fontosabb. NE LOPJ! Lehet, hogy nagyon tetszik az adott tárgy, de most komolyan a becsületedet odadobod pár ezer forintért? Egy okos ember nem tesz ilyet.

c. Nincs olyan figura, ami megéri azt, hogy magadon spórolj például azon, hogy inkább nem eszel gyümölcsöt/zöldséget, csak hogy egy újabb pvc figura legyen a szobádban. Ne értsétek félre, lehet spórolni, csak sajnos vannak olyanok, akiknek ez már függőség. Sajnos ez nem a vicc része volt.

d. Egy manga nem csak 20 perc szórakozást tud adni. El lehet merülni a karakterek és a háttér rajzoltságában, a szövegek mondandójában. Így kérve kérek mindenkit, vegyétek a magyar nyelvű manga kiadásokat!

e. Ha vettél valamit, és már a helyszínen kibontod, akkor legalább nyomd össze a papírdobozt. Sajnos sokan ezt nem teszik meg, így a kukák a nyitás után olyan cirka 2-3 perc alatt megtelnek, és utána csak a szörnyülködés van. Szóval tessék szépen taposni. Ha nem Hulk módjára tépted fel a lootboxot, akkor vissza is viheted az eladónak, aki újra fel tudja használni.

6. Nem kell minden cosplaynek Yurikós színvonalat hoznia. Az sem baj, hogyha temus. De gondold végig, hogy:



a. Egész nap kényelmes lesz-e az a cipő/ruha, amit viselni akarsz? Vagy inkább fogalmazhatunk úgyis, hogy elviseled-e egész nap, ha a cipő/ruha nem kényelmes?

b. Nem fogsz-e megsülni/megfagyni az adott jelmezben?

c. Ha van egy jelmez, amit mindig viselni akarsz, tégy úgy, de mosd már ki könnyörgöm!

d. Sajnos sokan nem tartják a szemüket tisztességes magasságokban.



7. Ha csomaggal érkezel a rendezvényre, akkor kérlek, tedd be a csomagmegőrzőbe, senkinek sem jó, hogyha egész nap hurcolod magaddal.

8. Nincs olyan, hogy „true animefan”. Nincs epizódhoz vagy megtekintett animéhez kötve, hogy valaki animés-e vagy sem. Attól, hogy valaki csak most kezdett bele az animézésbe, és egy nagyon kedvelt sorozatot ismer, te pedig már többet, ő nem lesz rosszabb, és te sem leszel jobb animés.

9. Nem kell térítő munkát végezned. Így nem kell senkit „elrángatni” egy conra, hogy majd ott biztosan jól fogja magát érezni. Már miért érezné magát jól, ha semmit nem ismer a fandomból?

10. A free hug-ra külön szabályok vonatkoznak, kérlek tartsd is be őket. Illetve ne csak ebből álljon a con (de ha ez tesz boldoggá, akkor hajrá).

11. Megvan a maga bája, hogy délelőtt 10-kor leterítesz egy pokrócot valamelyik csarnok egyik sarkánál, és egész nap elvagytok ott. Szóval nem, ezt az egész napos földön ülés dolgot el kéne engedni. Kösz. (Mellesleg ez x ezer forintért nem túl drága? Találkozni és üldögélni máshol is lehet, INGYEN.)

12. Tetszik egy anime? Teljesen rendben van. Hatalmas fanja vagy egy sorozatnak? Az duplán rendben van. De szépen kérlek, nem kell dobhártya szagató hangon üvölni, ha látsz egy AMV-t róla/belőle. Oké, ez manapság már ritkább, és szubjektív problémám...

13. Mindenki eszik. Van, hogy kilöttyen a ramen, vagy egyéb étel/ital maradvány kerül az asztalra. De takarítsd fel, hogy más is tudjon ott enni, ne hagyd el a helyszínt, mint a kutya a szőrét. Valószínűleg otthon sem úgy állsz fel az asztaltól, hogy otthagyd a disznóolat, ha mégis, lehet el kéne ezen gondolkodni.

14. De egyébként se szemetelj sehhol! Illetve a wc-t is hagyd tisztán magad után!

15. Az előadók készülnek az eseményre, kérlek tiszteld meg őket azzal, hogy nem beszéled végig a prezentációt (olyat már nem is kérek, hogy ne mobilozz közben, hiszen nem a suliban vagyunk).

Lehet sok mindent mondani egy rendezvényről, jó - nem jó, érdekes - nem érdekes, ez egy szubjektív dolog. Lehet szidni a szervezőket, „ez miért nem így vagy úgy van”. De mi, a közönség is tehetünk azért, hogy egy rendezvény jobb legyen. A fentebbi tanácsok szerintünk a legalapvetőbbek, és ha figyelünk ezekre, a con is minőségibb lesz, nemcsak nekünk, de a külföldi rajongók számára is, hiszen ők a conokon keresztül látják a hazai fandomot. Ezek egyszerű, könnyen betartható dolgok, és nem kerülnek semmibe. Tájékozódjunk részletesen, figyeljünk és vigyázzunk környezetünkre, illetve tiszteljük egymást. Ha a hobbink közös, ez miért ne lehetne az?





távol-kelet

ÓDA A JAPÁN FLAKONOS TEÁHOZ

Írta: Hirotaka



A japán teát mindenki ismeri és jobbjára szereti is. Habár nem mindenki kedveli mindegyik fajtáját, rendszeres fogyasztása pedig talán még kevesebbekre jellemző itthon. És itt most a rendes teafüve gondolkodok, nem a pickwickre vagy a teekanne zöld teának mondott madzagos akármilyére. A matcha, a sencha, a genmaicha, a hojicha mind-mind más ízvilággal és élménnyel ajándékoz meg minket. És akkor még ott vannak a fekete, az oolong és a gabonateák is.

A kissé félrevezető bevezető ellenére ez a cikk viszont nem magáról a teáról, és nem is a teaszer-tartásról fog szólni, az talán egy másik cikk témája lesz. Hanem a japán boltokban vagy automatákból megvehető flakonos teákat (és itthon kapható alternatívájukat) ismerteti, amikre szó szerint rákattantunk japán útjaink során.

Automata mennyország

Az ismerőseimnek mindig azt mondom, hogy Japánba menet két dolog miatt biztos nem kell aggódnunk: hogy mit fognak inni, és hol van a mosdó. Japánban sok az automata, ez köztudott, ami viszont mókás, hogy a legváratlanabb helyen, akár a préri közepén is találhatunk egyet, amiből a felüdülést jelentő folyadékot megvehetjük. A más termékeket forgalmazó automatákkal most nem foglalkozom, mindenképp az italautomata a domináns. Ezekben a kóla, a gyümölcslé, az ásványvíz és a BOSS kávé mellett sokféle teakínálat is akad: zöld, fekete, gabona, sima vagy tejes. De

van, amelyekben nem is találunk egy Coca-Cola terméket sem, csak helyi márkából teát és kávé. Ez annyiban csalóka, hogy néhány brand a Coca-Cola tulajdona. Az árak többnyire 100-150 yen között mozog, ami egészen olcsó. Méretüket tekintve van kis dobozos és félliteres verzió. Bár teákból a félliteres kiszérelés a domináns.

NO cukor, csak a tea

Nyilván a flakonos teák íze is eltér némileg a frissen készült ízétől, de még mindig ezek a japán (és más távol-keleti) termékek hasonlítanak hozzá legjobban. Ténylegesen tealevelek felhasználásával készülnek, nem porból vagy ki tudja miből, és nem is tartalmaznak adalékanyagot. Tényleg jó minőségű termékekről van szó.

A tea népszerűsége okán természetesen sok márká gyárt palackos teát, mindegyik széles palettát kínál, amiket érdemes végigkóstolni. Valamelyik erőteljesebb, gazdagabb, valamelyik lágyabb vagy enyhébb ízvilággal rendelkezik, aki



szereti ízesítés nélkül inni a teát, annak szinte mindegyik be fog jönni. Kimondottan szórakoztató volt az automatákat végigjárni, hogy melyikben milyen tea van, és mindig találtunk valami újat.

Az itthon söréről ismert Asahi csak zöld teát árul, a szintén zenész Kirin viszont nagyon sokféle teát kínál, gyakorlatilag ez egész piacot lefedi, de ott van a Suntory, tőlük szintén választhatunk zöld és fekete, de gabona és oolong teát is. Az Ito En kimondottan zöld teára szakosodott cég, és a flakonos verziók mellett teafüveket is forgalmaz, épp ezért a zöld teák széles palettáját kínálja. Van sencha, genmaicha, matcha, hojicha termékük. A Pokka üdítőit sokáig lehetett itthon kapni (valahol még mindig lehet), náluk többféle teát, többféle ízesítéssel találhatunk (ezek inkább cukrosak, ellentétben az eddigiekkel). A Sangaria márka többeknek ismerős lehet, ha azt írom, hogy Ramune. De náluk is találunk zöld, oolong és fekete teát natúr verzióban, valamilyen ízesítéssel vagy tejjel. A Tominaga egy kisebb cég, ami szintén zöld teát gyárt.



Van miből válogatni. Többnyire mindegyik márkánál megtaláljuk a klasszikus zöld teát, a jázminnal ízesítettet, a gabona (mugicha/barley) és fekete teát. Utánuk jön a specifikusabb, mézzel vagy valamilyen gyümölcssel ízesített tea, valamint a tejes változatok.

Térjünk át arra a részre (amiről a bekezdés címe is árulkodik), amiért tényleg érdemes foglalkozni ezekkel a teákkal. Először is, NINCS BENNÜK CUKOR. Oké, vannak cukros változatok egy-egy márkánál, de az alaptermékeknél bizony 0g.





A másik jó hír, hogy ugyanúgy nincs bennük édesítőszer sem. Szóval tényleg nem érzünk mást, csak a tea frissítő ízét.

Itthon és többnyire a nyugat nagy részén elég nagy gondnak tartom, hogy a legtöbb inivaló cukros. Vagy ha nincs benne cukor, akkor édesítőszer tartalmaz. Oké, aláírom, kell a cukor a szervezetnek, de azért nah, ami sok, az sok. Gyümölcsleveknél még jó az a verzió, hogy legalább hozzáadott cukrot nem tartalmaz, de még így is a legtöbb édesítőszeres. Szóval nagyon-nagyon ritka az az eset, ha egyik sincs.

Mi a helyzet itthon?

Szép és jó, hogy én itt ömlenkek, hogy mennyire finomak a flakonos teák egy japán automatából véve, de mi a helyzet itthon? Be lehet-e ezeket szerezni a magyar boltokban? Nos a válasz: igen és nem.

A „nem” azért, mert sok márka teáit, mint a Tominaga, a Pokka, a Kirin, az Ito En és az Asahi teáit nem igazán lehet kis hazánkban látni, még az ázsiai élelmiszerboltokban sem, vagy csak egy-egy helyen elvétve. A 2018-as japán utunkat követően elég sok ázsiai élelmiszerboltot végigjártunk, kvázi fanatikus módon, hogy belefutunk-e ilyen teákba. Sok ideig nagy szomorúságunkra valóban semmilyen sem láttunk. Azóta viszont szerencsére megváltozott a helyzet.

Szóval igen, lehet ilyeneket kapni itthon... most már. Japán italok közül a Suntory és a Sanga-

ria termékeibe futhatunk többnyire bele, bár ez sem általános. Ám épp aznap, mikor végeztem ezzel a cikkel, az egyik budapesti boltban az Ito En 3 dl-es papírdobozos zöld teájára bukkantam. Ilyet még nem láttam itthon, ezért annyira megörültem neki, hogy ki is egészítettem a cikkemet. Ez egy lágyabb ízű tea.

Viszont ha nincs japán márka a boltokban, akad kínai alternatíva, ami legalább ugyanolyan jó. Az ázsiai élelmiszerboltok többnyire kínai, koreai, esetleg thai cuccokat hoznak be, mert azt könnyebb, így ebbe beleesik a tea is. Az utóbbi két ország termékei esetében viszont ez inkább cukros üdítőitalokat és teákat jelent, ám a kínai

flakonos verziók között akad nem egy cukor- és édesítőszermentes is. Ezekből találunk natúr és jázminos zöld teát, genmaichát, oolong és fekete teát is. Az ízük nagyon hasonlít a japán társaikhoz. Szóval érdemes serényen keresgélni, ha látunk egy ázsiai boltot, és itt a rendes ázsiai élelmiszerboltot értem, nem azt, ahol olcsóbban lehet megvenni a wc papírt meg a mosószert. Egyedüli visszatartó erő az árak lehet, mivel import termékek, ezért drágábbak. Ha 150 yennel számolunk, az a cikk írásának pillanatában 364 Ft. Itthon viszont ezeket 800-900 forintért tudjuk megvásárolni, ami már fájóbb, de néha talán belefér. A flakonokat visszavinni nem kell, mivel ezek nem tartoznak

az 50 Ft-os visszaválthatók közé, így nyugodtan mehet a műanyagos kukába.

Mindent egybevetve, a kis ázsiai flakonos teáért szóló ódával azt szerettem volna elérni, hogy keressétek és igyátok ezeket, mert amellet, hogy finomak és egészségesek, remekül oltják a szomjat. És némi ázsiai (akár japán, akár kínai) érzést is magunkra kaphatunk velük. De ezek mellett is érdemes a többi ázsiai üdítőitalt is megkóstolni, amikben van cukor, de még így is kevesebb, mint a hazai kereskedelmi forgalomban kapható üdítőkben. Plusz mennyire menő már, hogy olyan flaskával szaladgálunk az utcán, ami sokaknak nincs.



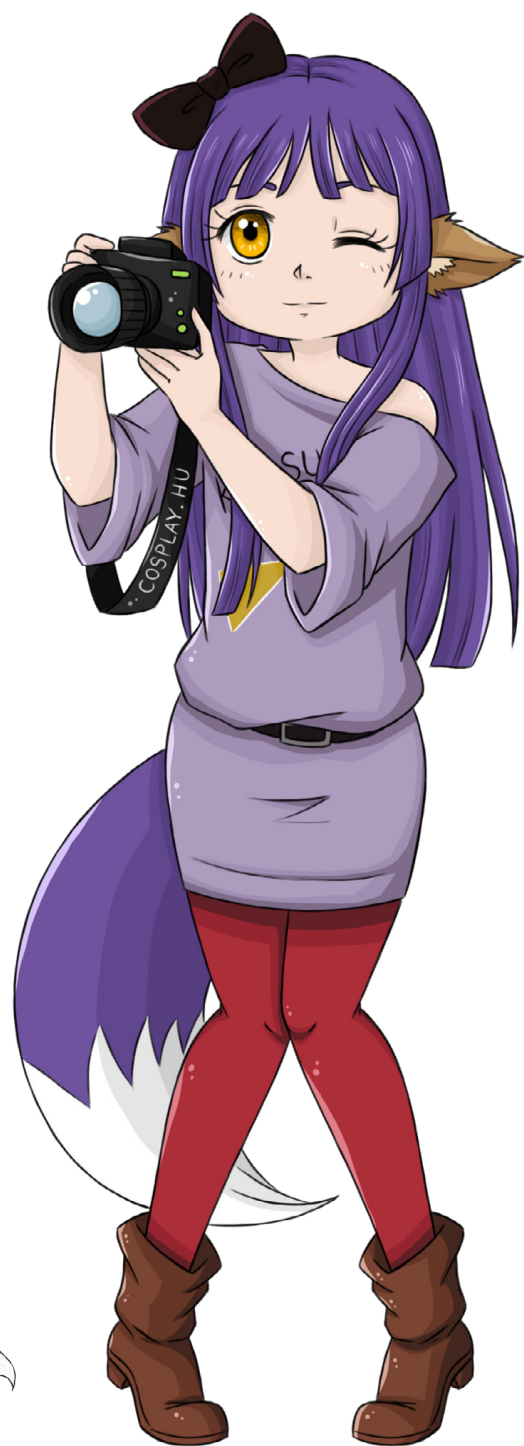


Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődésüket.

Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor [ITT](https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp) tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni Iház Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok.

(<https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



SunShine Girls



Forrás: Sailor Moon Crystal
Karakter: Sailor Mars, Sailor Venus, Sailor Jupiter
Helyszín: Studio Lightroom



Fotós: Rekap

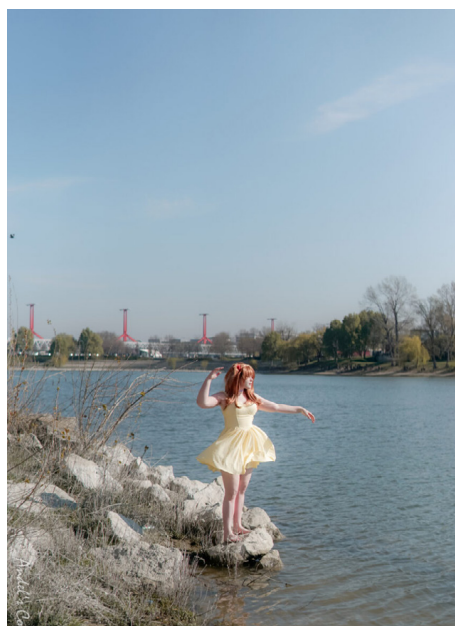
Tovább a Galériába...





Roromiya Ruka

Forrás: NGE
Karakter: Asuka Langley Soryu
Helyszín: Kopaszi-gát



Fotós: Andel's Corner
Tovább a Galériába...



Sweetmaniacgirl, UsagiHiime & Reina

Forrás: Tomo-chan is a girl!
Karakter: Carol, Gundou, Tomo
Helyszín: Corvin Sétány



Fotós: Vivico's Art
Tovább a Galériába...





Lunathra & Lexymagination

Forrás: Love Live!
Karakter: Matsuura Kanan
& Ohara Mari
Helyszín: Érd



Fotós: Foxframe
Tovább a Galériába...



Shidoni



Fotós: Katica
Tovább a Galériába...



Forrás: Genshin Impact
Karakter: Maid Raiden Shogun
Helyszín: Gül baba türbéje





2024. szeptember 30. - 2024. október 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 85	Maja, a méhecske 86	Maja, a méhecske 87	Maja, a méhecske 88	Maja, a méhecske 89	80 nap alatt a Föld körül... 19	Afro samuráj: Feltámadás
20:30	Az Avatár - Aang legendája 42	Az Avatár - Aang legendája 43	Az Avatár - Aang legendája 44	Az Avatár - Aang legendája 45	Az Avatár - Aang legendája 46	80 nap alatt a Föld körül... 20	
21:00	Dragon Ball Z 222	Ghost in the Shell - SAC 20	InuYasha 34	Tsubasa kapitány 12	A nyomorultak 14	Dragon Ball Z 222	
21:30	Dragon Ball Z 223	Ghost in the Shell - SAC 21	InuYasha 35	Zorro legendája 42	A nyomorultak 15	Dragon Ball Z 223	
22:00	Tsubasa kapitány 9	Tsubasa kapitány 10	Tsubasa kapitány 11	Afro samuráj 4	Tsubasa kapitány 13	Ghost in the Shell - SAC 20	Afro samuráj 4
22:30	Zorro legendája 39	Zorro legendája 40	Zorro legendája 41	Afro samuráj 5	Zorro legendája 43	Ghost in the Shell - SAC 21	Afro samuráj 5
23:00	Bleach 166	Bleach 167	Hősakadémia 1	Hősakadémia 2	Hősakadémia 3	InuYasha 34	A nyomorultak 14
23:30	Naruto 145	Naruto 146	Naruto 147	Naruto 148	Naruto 149	InuYasha 35	A nyomorultak 15

2024. október 7. - 2024. október 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 90	Maja, a méhecske 91	Maja, a méhecske 92	Maja, a méhecske 93	Maja, a méhecske 94	80 nap alatt a Föld körül... 21	Bleach: Elveszett emlékek
20:30	Az Avatár - Aang legendája 47	Az Avatár - Aang legendája 48	Az Avatár - Aang legendája 49	Az Avatár - Aang legendája 50	Az Avatár - Aang legendája 51	80 nap alatt a Föld körül... 22	
21:00	Dragon Ball Z 224	Ghost in the Shell - SAC 22	InuYasha 36	Tsubasa kapitány 17	A nyomorultak 16	Dragon Ball Z 224	
21:30	Dragon Ball Z 225	Ghost in the Shell - SAC 23	InuYasha 37	Zorro legendája 47	A nyomorultak 17	Dragon Ball Z 225	
22:00	Tsubasa kapitány 14	Tsubasa kapitány 15	Tsubasa kapitány 16	Black Jack 1	Tsubasa kapitány 18	Ghost in the Shell - SAC 22	Black Jack 1
22:30	Zorro legendája 44	Zorro legendája 45	Zorro legendája 46		Zorro legendája 48	Ghost in the Shell - SAC 23	
23:00	Hősakadémia 4	Hősakadémia 5	Hősakadémia 6	Hősakadémia 7	Hősakadémia 8	InuYasha 36	A nyomorultak 16
23:30	Naruto 150	Naruto 151	Naruto 152	Naruto 153	Naruto 154	InuYasha 37	A nyomorultak 17

2024. október 14. - 2024. október 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 95	Maja, a méhecske 96	Maja, a méhecske 97	Maja, a méhecske 98	Maja, a méhecske 99	80 nap alatt a Föld körül... 23	Bleach: A gyémántpor lázadás
20:30	Az Avatár - Aang legendája 52	Az Avatár - Aang legendája 53	Az Avatár - Aang legendája 54	Az Avatár - Aang legendája 55	Az Avatár - Aang legendája 56	80 nap alatt a Föld körül... 24	
21:00	Dragon Ball Z 226	Ghost in the Shell - SAC 24	InuYasha 38	Tsubasa kapitány 22	A nyomorultak 18	Dragon Ball Z 226	
21:30	Dragon Ball Z 227	Ghost in the Shell - SAC 25	InuYasha 39	Zorro legendája 52	A nyomorultak 19	Dragon Ball Z 227	
22:00	Tsubasa kapitány 19	Tsubasa kapitány 20	Tsubasa kapitány 21	Black Jack 2	Tsubasa kapitány 23	Ghost in the Shell - SAC 24	Black Jack 2
22:30	Zorro legendája 49	Zorro legendája 50	Zorro legendája 51		Sakura háborúja 1	Ghost in the Shell - SAC 25	
23:00	Hősakadémia 9	Hősakadémia 10	Hősakadémia 11	Hősakadémia 12	Hősakadémia 13	InuYasha 38	A nyomorultak 18
23:30	Naruto 155	Naruto 156	Naruto 157	Naruto 158	Naruto 159	InuYasha 39	A nyomorultak 19

Dragon Hall TV - műsorrend



október - november

2024. október 21. - 2024. október 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 100	Maja, a méhecske 101	A kis borz kalandjai	Maja, a méhecske 102	Maja, a méhecske 103	80 nap alatt a Föld körül... 25	Laputa - Az égi palota
20:30	Az Avatár - Aang legendája 57	Az Avatár - Aang legendája 58	Vili, a veréb	Az Avatár - Aang legendája 59	Az Avatár - Aang legendája 60	80 nap alatt a Föld körül... 26	
21:00	Dragon Ball Z 228	Ghost in the Shell - SAC 26		Tsubasa kapitány 26	A nyomorultak 20	Utazás a Föld középpontja felé.. 1	
21:30	Dragon Ball Z 229	GitS - SAC: A második állás 1	Macskafogó	Sakura háborúja 4	A nyomorultak 21	Utazás a Föld középpontja felé.. 2	
22:00	Tsubasa kapitány 24	Tsubasa kapitány 25		Black Jack 3	Tsubasa kapitány 27	Dragon Ball Z 228	Black Jack 3
22:30	Sakura háborúja 2	Sakura háborúja 3	Állatfarm	Hősakadémia 16	Hősakadémia 17	Ghost in the Shell - SAC 26	
23:00	Hősakadémia 14	Hősakadémia 15		Naruto 162	Naruto 163	GitS - SAC: A második állás 1	A nyomorultak 21
23:30	Naruto 160	Naruto 161					

2024. október 28. - 2024. november 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap	
20:00	Maja, a méhecske 104	A dzsungel könyve 1	A dzsungel könyve 2	DragonLance: Az őszi alkony sárkányai	Sárkányok: Tűz és jég	D, a vámpírvadász	Kai Doh Maru	
20:30	Az Avatár - Aang legendája 61	Az Avatár - Korra legendája 1	Az Avatár - Korra legendája 2		InuYasha 40		LamB	Dragon Ball Z 230
21:00	Dragon Ball Z 230	GitS - SAC: A második állás 2	InuYasha 41		Van Helsing - A londoni küldetés			Hellsing 9
21:30	Dragon Ball Z 231	GitS - SAC: A második állás 3	Tsubasa kapitány 30	Hellsing 1	Hellsing 5	Hellsing 10	GitS - SAC: A második állás 2	
22:00	Tsubasa kapitány 28	Tsubasa kapitány 29	Sakura háborúja 8	Hellsing 2	Hellsing 6	Hellsing 11	GitS - SAC: A második állás 3	
22:30	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Hősakadémia 20	Hellsing 3	Hellsing 7	Hellsing 12	InuYasha 40	
23:00	Hősakadémia 18	Hősakadémia 19	Naruto 166	Hellsing 4	Hellsing 8	Hellsing 13	InuYasha 41	
23:30	Naruto 164	Naruto 165						

2024. november 4. - 2024. november 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 3	A dzsungel könyve 4	A dzsungel könyve 5	A dzsungel könyve 6	A dzsungel könyve 7	Utazás a Föld középpontja felé.. 3	Kiki - A boszorkányfutár
20:30	Az Avatár - Korra legendája 3	Az Avatár - Korra legendája 4	Az Avatár - Korra legendája 5	Az Avatár - Korra legendája 6	Az Avatár - Korra legendája 7	Utazás a Föld középpontja felé.. 4	
21:00	Dragon Ball Z 232	GitS - SAC: A második állás 4	InuYasha 42	Tsubasa kapitány 34	A nyomorultak 22	Dragon Ball Z 232	
21:30	Dragon Ball Z 233	GitS - SAC: A második állás 5	InuYasha 43	Sakura háborúja 12	A nyomorultak 23	Dragon Ball Z 233	Black Jack 4
22:00	Tsubasa kapitány 31	Tsubasa kapitány 32	Tsubasa kapitány 33	Black Jack 4	Tsubasa kapitány 35	GitS - SAC: A második állás 4	
22:30	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10	Sakura háborúja 11		Sakura háborúja 13	GitS - SAC: A második állás 5	
23:00	Hősakadémia 21	Hősakadémia 22	Hősakadémia 23	Hősakadémia 24	Hősakadémia 25	InuYasha 42	A nyomorultak 22
23:30	Naruto 167	Naruto 168	Naruto 169	Naruto 170	Naruto 171	InuYasha 43	A nyomorultak 23

Dragon Hall TV - műsorrend



november

2024. november 11. - 2024. november 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 8	A dzsungel könyve 9	A dzsungel könyve 10	A dzsungel könyve 11	A dzsungel könyve 12	Utazás a Föld középpontja felé.. 5	PomPoko - A tanukik birodalma
20:30	Az Avatár - Korra legendája 8	Az Avatár - Korra legendája 9	Az Avatár - Korra legendája 10	Az Avatár - Korra legendája 11	Az Avatár - Korra legendája 12	Utazás a Föld középpontja felé.. 6	
21:00	Dragon Ball Z 234	GitS - SAC: A második állás 6	InuYasha 44	Tsubasa kapitány 39	A nyomorultak 24	Dragon Ball Z 234	
21:30	Dragon Ball Z 235	GitS - SAC: A második állás 7	InuYasha 45	Sakura háborúja 17	A nyomorultak 25	Dragon Ball Z 235	
22:00	Tsubasa kapitány 36	Tsubasa kapitány 37	Tsubasa kapitány 38	Black Jack 5	Tsubasa kapitány 40	GitS - SAC: A második állás 6	Black Jack 5
22:30	Sakura háborúja 14	Sakura háborúja 15	Sakura háborúja 16		Sakura háborúja 18	GitS - SAC: A második állás 7	
23:00	Hősakadémia 26	Hősakadémia 27	Hősakadémia 28	Hősakadémia 29	Hősakadémia 30	InuYasha 44	A nyomorultak 24
23:30	Naruto 172	Naruto 173	Naruto 174	Naruto 175	Naruto 176	InuYasha 45	A nyomorultak 25

2024. november 18. - 2024. november 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 13	A dzsungel könyve 14	A dzsungel könyve 15	A dzsungel könyve 16	A dzsungel könyve 17	Utazás a Föld középpontja felé.. 7	A könyvek hercege
20:30	Az Avatár - Korra legendája 13	Az Avatár - Korra legendája 14	Az Avatár - Korra legendája 15	Az Avatár - Korra legendája 16	Az Avatár - Korra legendája 17	Utazás a Föld középpontja felé.. 8	
21:00	Dragon Ball Z 236	GitS - SAC: A második állás 8	InuYasha 46	Tsubasa kapitány 44	A nyomorultak 26	Dragon Ball Z 236	
21:30	Dragon Ball Z 237	GitS - SAC: A második állás 9	InuYasha 47	Sakura háborúja 22	Monte Cristo grófja 1	Dragon Ball Z 237	
22:00	Tsubasa kapitány 41	Tsubasa kapitány 42	Tsubasa kapitány 43	Black Jack 6	Tsubasa kapitány 45	GitS - SAC: A második állás 8	Black Jack 6
22:30	Sakura háborúja 19	Sakura háborúja 20	Sakura háborúja 21		Sakura háborúja 23	GitS - SAC: A második állás 9	
23:00	Hősakadémia 31	Hősakadémia 32	Hősakadémia 33	Hősakadémia 34	Hősakadémia 35	InuYasha 46	A nyomorultak 26
23:30	Naruto 177	Naruto 178	Naruto 179	Naruto 180	Naruto 181	InuYasha 47	Monte Cristo grófja 1

2024. november 25. - 2024. december 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 18	A dzsungel könyve 19	A dzsungel könyve 20	A dzsungel könyve 21	A dzsungel könyve 22	Utazás a Föld középpontja felé.. 9	Macskák királysága
20:30	Az Avatár - Korra legendája 18	Az Avatár - Korra legendája 19	Az Avatár - Korra legendája 20	Az Avatár - Korra legendája 21	Az Avatár - Korra legendája 22	Utazás a Föld középpontja felé.. 10	
21:00	Dragon Ball Z 238	GitS - SAC: A második állás 10	InuYasha 48	Tsubasa kapitány 49	Monte Cristo grófja 2	Dragon Ball Z 238	
21:30	Dragon Ball Z 239	GitS - SAC: A második állás 11	InuYasha 49	Kolumbusz Kristóf 2	Monte Cristo grófja 3	Dragon Ball Z 239	
22:00	Tsubasa kapitány 46	Tsubasa kapitány 47	Tsubasa kapitány 48	Black Jack 7	Tsubasa kapitány 50	GitS - SAC: A második állás 10	Black Jack 7
22:30	Sakura háborúja 24	Sakura háborúja 25	Kolumbusz Kristóf 1		Kolumbusz Kristóf 3	GitS - SAC: A második állás 11	
23:00	Hősakadémia 36	Hősakadémia 37	Hősakadémia 38	Hősakadémia 39	Hősakadémia 40	InuYasha 48	Monte Cristo grófja 2
23:30	Naruto 182	Naruto 183	Naruto 184	Naruto 185	Naruto 186	InuYasha 49	Monte Cristo grófja 3

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi felíratra!



ANIMAGAZIN